アニメーター
室田雄平が考える
ヒットするキャラクターデザインの作り方

玄光社

アニメーター室田雄平が考える ヒットするキャラクターデザインの作り方

玄光社

はじめに

本書を手に取っていただきありがとうございます。

この本は実際に室田雄平が〝商業的ヒットを目指す作品のキャラクターデザインを発注された〟と仮定し、デザインしていく上でどのような思考過程を経ていくのかを解説した本になります。

もちろんキャラクターデザインの力のみで作品がヒットするとは1ミリも思っていません。ただ、作品の導入であるデザインでつまずいてしまうと、どんなに魅力的なコンテンツでもポテンシャルを発揮できずに終わってしまう、という話はよくあります。昔、スタジオに配属されたばかりの頃、先輩に「作品がヒットしなかった責任は監督とプロデューサーにあるが、その次に責任を負わなければいけないのはキャラクターデザインだ」と言われました。それくらいキャラクターデザインは、作品にとって重要な役割を背負っているのです。

では、そんなキャラクターデザインとはどんなものなのか？　僕自身のざっくりとしたキャラクターデザイン観は、

（描き手の絵柄）＋（キャラクターの持つ内面
背後にある人生経験とストーリーに準じた造形）

＝キャラクターデザイン　といったものです。

一般的なお客さんが重要視するのは前者、作り手や作り手目線のお客さんが重要視するのは後者です。前者に関しては、描き手の絵柄のみがキャラクターデザインの全てとして語られがちですね。後者に関しては〝商業的に魅力が弱くとも、完成度が高いと作り手界隈（のみ）で称賛される傾向がある〟と、個人的に感じます。どちらも非常に重要な要素です。ところが、両立させるのはとても難しいのです。作品によって何を優先し、選択するかが大事になってきます。

このようにデザインは、思考の行き来を繰り返して丁度良いバランスに着地する判断力が求められます。デザインの進め方に正解や最短はありません。どのような過程を経ようが、最終的に出来上がったものが全てです。描き手のパーソナルな部分が求められるため、万人が共有できて、必ず一定の成果を上げられるような、汎用性の高いやり方は提示できません。ただ、〝キャラクターをデザインする上で様々な思考法があるということは示せた〟と思います。デザインや絵を描く上で、この本を参考にしてもらえれば幸いです。「ここまで考えているの!?」や「え!?　こんな適当でいいの?」という部分が多々あると思うので、読み物としても面白い（はず）です。どうぞよろしくお願いします。

オリジナル女性アイドルギャラリー

本書のデザイン解説でメインコンテンツとなる、女性アイドル5人の完成作品です。これを、最初にギャラリーとして掲載します。彼女たちがどのようにして出来上がっていくのかは、第2章で詳しく説明していきます。

【第1章】

室田流・キャラクターデザインを探る

『キャラクターデザインをする上で大事なこと』

インプットとアウトプットではどちらが大切？

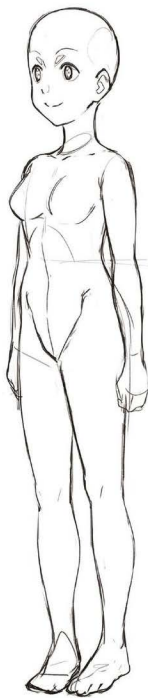
キャラクターデザインをする上で一番大事なのは、**他人と接する日常を送ること**だと思います。つまり、多くの人がすでに経験していることです。自分の中でデザインのストックを増やすために、喫茶店や電車などで人間観察をしたり、映画などの映像作品を観て、人物や仕草の研究をすることももちろん大きな財産になるとは思います。ですが、最も核となる大事なインプットの要素（体験した時に得られた感情や、気持ちの振れ幅など）は、ナチュラルな体験を通して得られることが多いです。特別なインプットをすることよりも、**特別なアウトプットを練習することの方が、個人的には大切だと考えています。**

アウトプットとは？

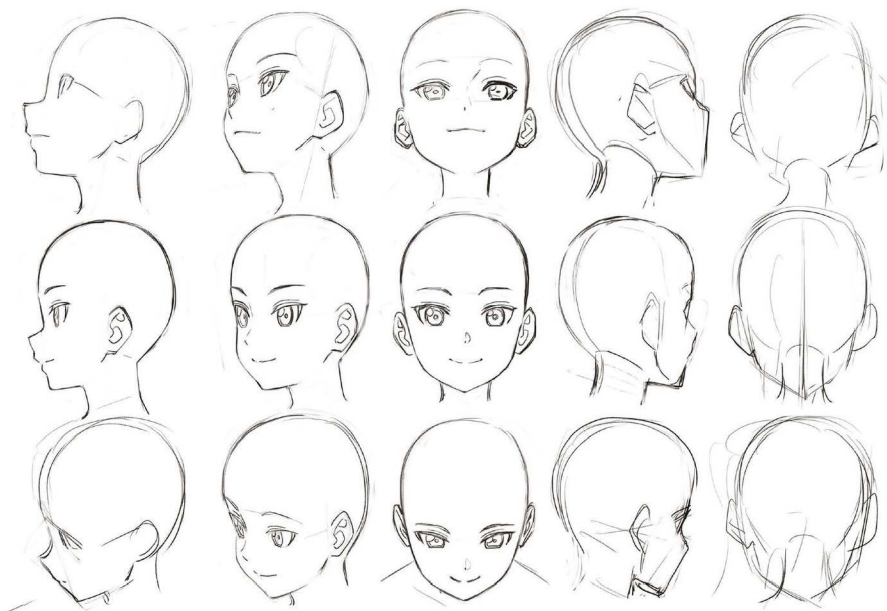
アウトプット、つまり頭の中で考えたデザインを、紙やモニター上で具現化するのはとても根気とエネルギーが必要です。〝考えるだけなら誰でも出来る〟ではないですが、頭で描いた理想像と、手が作り出したものとの差に戸惑い、挫折感を覚える人も少なくありません。アウトプットには修練が必要なのです。

キャラクターデザインをアウトプットする練習法は？

では、アウトプットの練習には何が効果的か？　僕は〝**アニメーション用のキャラクター設定を実際に描いてみる**〟ことだと思います。アニメーションの表現は、色面積の変化などによる平面的なものから、塊の体積変化、移動などによる立体的な表現まで多岐に渡ります。日本のエンターテインメントのキャラクターデザインは、マンガ、アニメ（2D、3D）、イラスト、Vチューバーなど多くのジャンルに必要とされています。〝アニメーション設定を描く上で考えること〟がそのいずれにも役に立つと僕は考えます。

ここでは「アニメーションの設定とはどのようなものか？」「どうやって描くのか？」などを説明していきます。

一般的なテレビアニメのキャラクター設定は、全身の前、横、後ろの三面図と、5～6方向から描くバストアップ以上の表情集で1キャラクターの設定とします。全身を右図のように4方向から描いたものは、より多くの情報を伝えられるので、親切な設定と言えます。

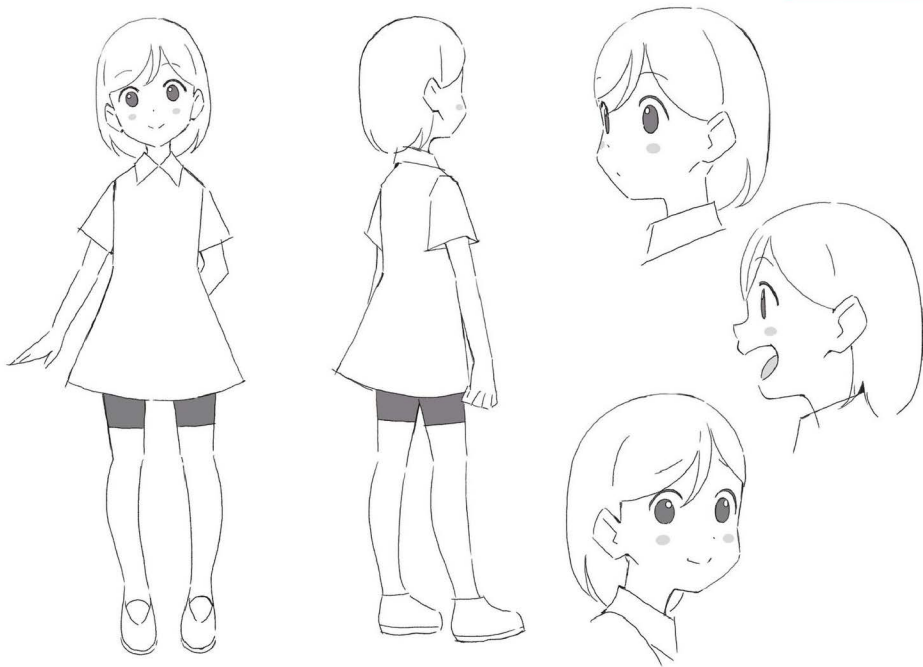
右図＋αのポージング（立ち方、仕草など）を足すと、よりキャラクターの性格に踏み込んだ設定画となります。ただ、外見の形状と内面の性格を両立させた設定を描くのはとても難しいです。アニメ業界でもなかなか見かけません（僕も描けません）。

〝熟練の方々が描かれるキャラクターの設定画は、**外見のデッサンの整合性より、性格などの内面が誇張されたもの**が多い〟。個人的には、そんな気がします。作品の求めるリアリティの度合いによって、どちらを優先すれば良いかが変わります。理想を言うなら、外見の形状を優先したもの（このページの図）と、性格を反映したポーズ集を用意すれば良いと思います。

顔の表情設定も、外見形状優先と内面性格優先の2つ用意するのが理想だと思います。ここでは外見形状優先の参考として描きました。表情設定としてここまで描く必要はないかもしれませんが、技術に差のある集団作業において、様々な角度を提示することはリスクヘッジに繋がるのです。

　最近では3Dモデル対応のキャラクターデザインを求められることも少なくありません。自分の作り出したキャラクターが立体的にどう見えるのかの確認作業としても有効です。

　しかし、立体的に矛盾しない造形が魅力的かは冷静に確認する必要があります。360度あらゆる方向からキャラクターを描けることは、アニメーションを描く上で必要な技術です。でも、デザインする上で優先される技術ではありません。つまり**デッサン力の高さ=正しいデザインではない**のです。

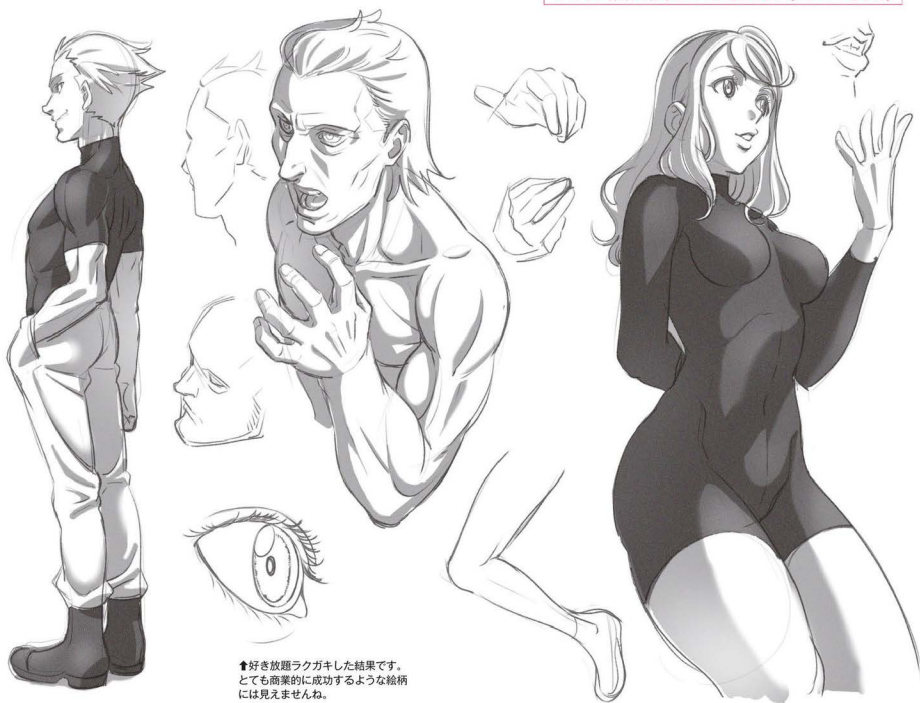
　先述で「熟練キャラクターデザイナーが、形の整合性よりも内面の魅力を優先させた設定を描かれる」と述べました。これは正しいデザインを本質的に理解されているからだと思います。

ターゲットを考える

まず、作品を届けるターゲットを考えます。商業的成功をあまり考えずに、機能性（動かしやすい、線が少なく芝居を考えやすい）優先で考えると、右図の少女のようなキャラ像が理想ではないかと思います。

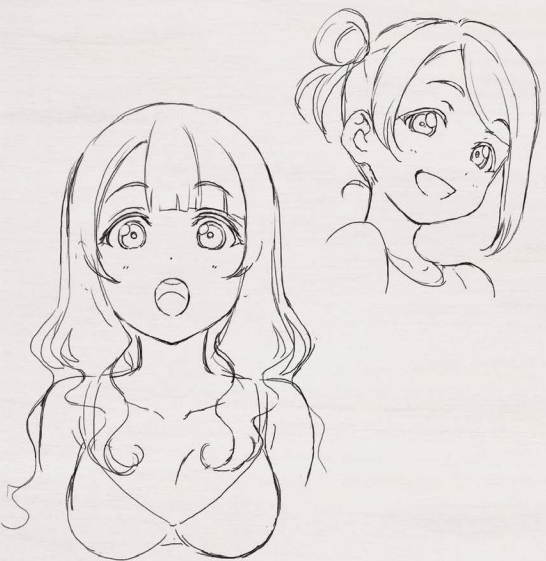
子ども向けの作品だと、絵の情報量（線、色数的な意味）が整理されていて見やすいかもしれません。しかしターゲットが中高生以上になると、情報量の多い作品に慣れてきます。そのため、物足りなく感じる人も多いと思います。なので、キャラクターデザインをする**作品の性質を見極め、絵柄を探る**必要があります。

デザイン作業の仕事スイッチを入れる（ラクガキをする）

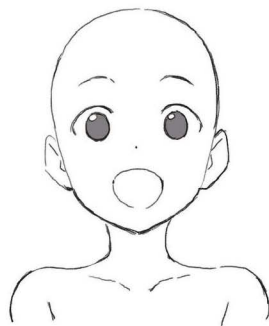
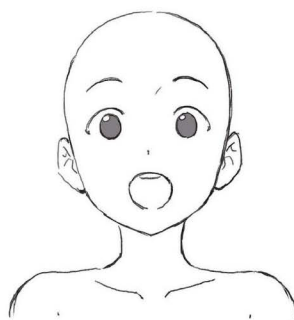
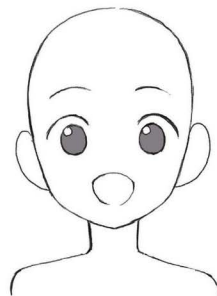
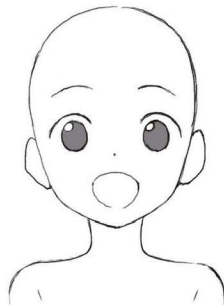
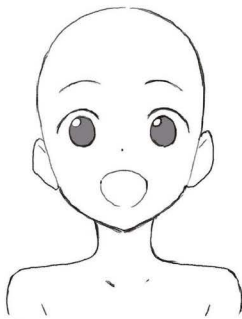
デザインの実作業前に行う大事な準備として、マーケティング（あくまで何となく）や資料集め（とても大事）があります。僕の場合はまずラクガキから始めます。人の目を気にせず、〝今描きたい〟と思ったものを楽しんで描くことで、今の自分の趣味嗜好、描きグセ、どの部分やどの線を引いた時に快感を感じるのかを掴むことが出来ます。決してサボっているわけではありません。

好き放題描いてみた後に冷静に絵を見直してみると〝これが自分の理想とする絵だろうか？〟と気付くと思います（その時点で完璧と思う人は、その絵柄で勝負してみてください）。商業的に成功するには、そこからいかに調整していくかが大事になっていきます。

⬆好き放題ラクガキした結果です。とても商業的に成功するような絵柄には見えませんね。

自分の絵と向き合い、魅力を探る

実際に絵を描いてみて、それに向き合うことでデザインに必要な魅力を探っていくことも必要です。第5章（139ページ~）では、僕が実際に描いたイラストを見ながら詳しく解説していきます。

【第2章】女性アイドルのデザインを探る

ここからは実際に5人組の女性アイドルグループを作り、デザイン上でどのようなことを考えながら作業していくのかを実践で見せていきます。王道のアイドルグループとして、幅広い層に愛されるようなデザインを模索します。

仮テーマは「アイドルの成長物語」。「アニメやソシャゲを展開していく作品」というイメージです。ターゲットは中高生から大学生を中心としたハイターゲット層を想定します。リアルな現場を見せたいので、テンプレートな作り方は行わず、自分流にデザインを詰めていきたいと思います。

キャラクターデザインで最も華となるのは顔です。感情表現がストレートに出るため、物語における感情の起伏を顔で分かりやすく説明することが多くあります。

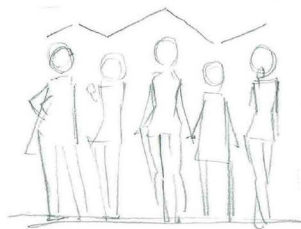
また、①から⑥まで顔を並べましたが、描き手が④を16歳と想定すれば、それがその世界においての基準となります。今回は①を基準としてデザインを展開していきます。

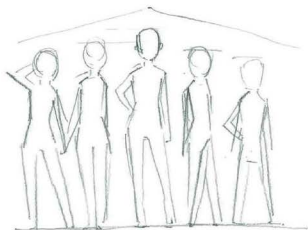
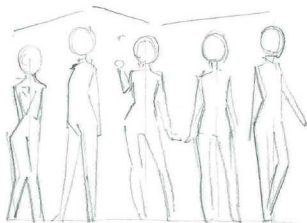
ひな型を用意しておくことで、デッサン的なことを考える手間を省けます。そのため、表情や造形の詰めに集中できます。デメリットは、型から抜けづらいことと、型自体に魅力がなければ無駄になることです。

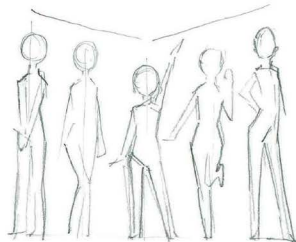
描き手の感性も変わっていくので、時代ごとに更新・ブラッシュアップしていくと良いと思います。

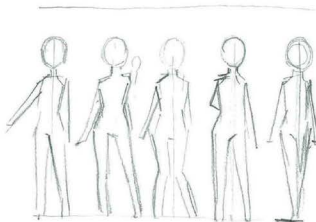
いよいよここからは、女性アイドルグループをデザインしていきます。まずはシルエットのバランスを考えます。センターのデザインを深堀りして、後々周りを固めていく方法もあります。

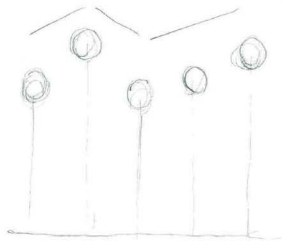
ですが、今回は全体的なバランスを考えながら作業する方法にしました。**デザインの進め方に正解はない**ので、その時最も気持ちが乗るものから作っていきます。

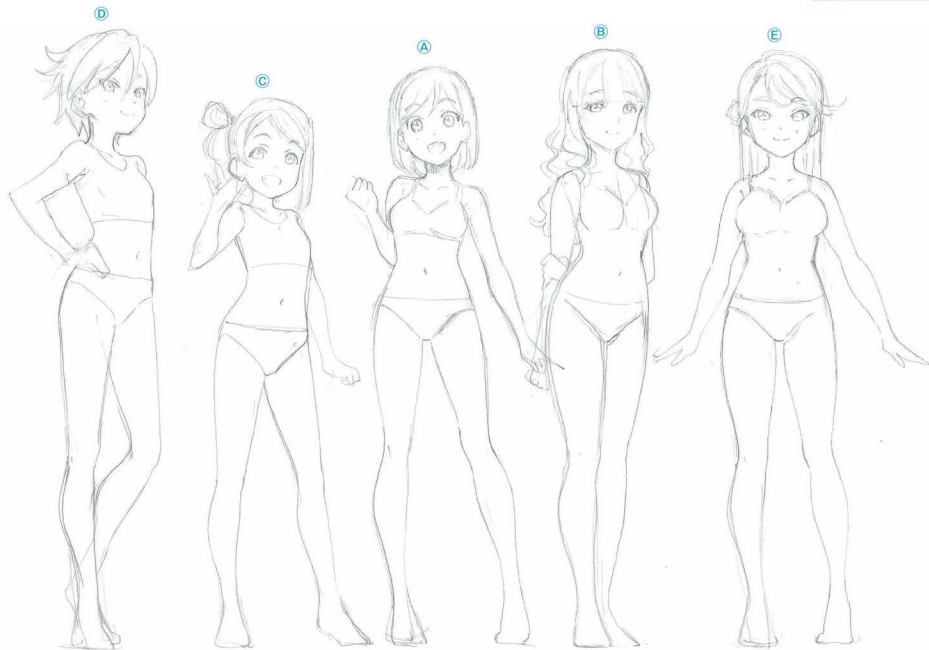
①センターが一番高く、他はバラバラ

②センターが一番高い山型

①と②はリーダーにカリスマ性のあるような印象の型。"ライバルとして立ちはだかる壁"としても良いような気がします。

③センターが平均的身長 他はばらつき

③は全員に目が行き、それぞれの個性を生かしたタイプ。チーム感が出る印象のバランス型です。

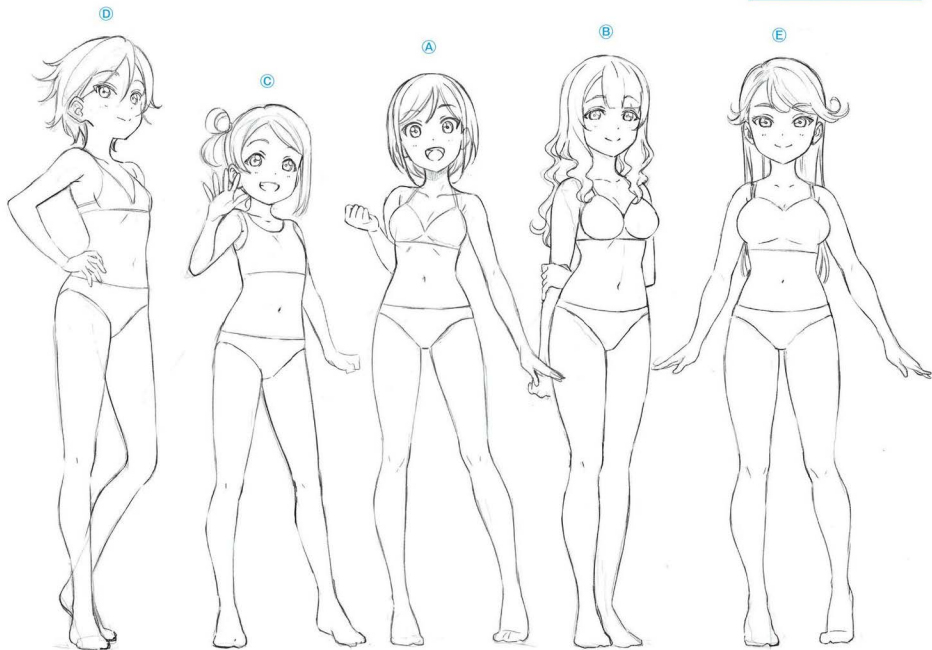
④センターが一番低い谷型

④はセンターに意外性がある時の型です。例えば"才能は最もないが、ダンスが非常にうまい"みたいな個性があれば、一気にグループの格が上がります。

⑤身長が全部一緒

⑤はシルエット差がないので、一見して個々の印象は分かりづらいです。でも、個よりグループで見た時に統一感があり、きれいだったりします。

⑥センターが一番低く、バラバラ

⑥は"全体的なバランスが見たければ、正直これくらい雑でも十分です"という提案です。

今回は〝誰もがセンターとして様々な楽曲に対応できる身長差〟が欲しかったので、③のバランス型にしました。Ⓐを主人公っぽい抜けた性格に。Ⓑは優しそう、Ⓒは元気っ子、Ⓓは強キャラ感、Ⓔは変わったキャラクターなど。仮の性格を想定してシルエットを整えます。

Ⓐ〜Ⓔラフ対比表

鉛筆を使い、イメージがボケた状態からピントをはっきりとさせていく方法がやりやすいです。最初からピントが決まった線というのは、イメージを捉えづらいのです。色塗りでシルエットを捉えていく方法も良いと思います。

今回は特に固定の文芸設定はない方向で進めます。センターとなるⒶの周りには、Ⓑミステリアス、Ⓒちびっ子、Ⓓクール、Ⓔ強気っ子というように、時には初期想定からイメージを変化させながら造形していきます。

CLIP STUDIOを使い、より造形をはっきりさせます。

Ⓐは顔のシルエットに個性が足りないと感じました。もみあげ部分の垂れ下がった髪をアクセントとして足しています。

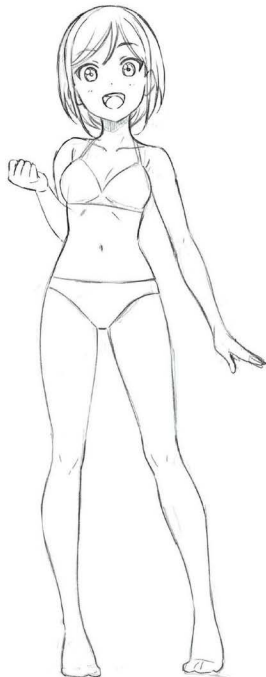
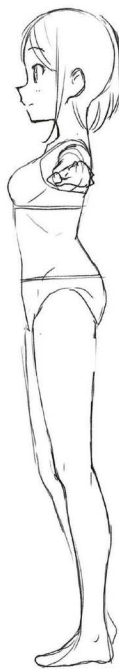
Ⓑは癒し系のふんわりした感じの方が客層が増えるかなと思いました。ミステリアス路線から変更しています。

Ⓒのロリっ子系はきちんと体型を幼児系にしています。少しぶりっ子感を出してまとめました。

Ⓓはクールキャラそのままではつまらないので、やや下がり眉にしています。体の厚みも身長の割に薄いモデル体型にしてみました。

Ⓔはグループのアクセントとなります。既存の枠に捉われないように自由にデザインを詰めました。

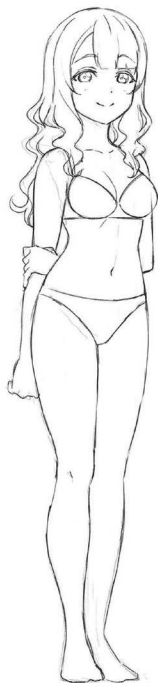
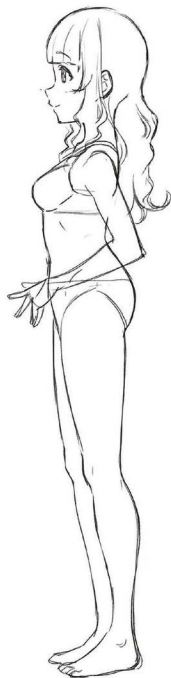
Ⓐ〜Ⓔラフ対比表（調整）

Ⓓ Ⓒ Ⓐ Ⓑ Ⓔ

このページは、前のページまでの途中経過の三面図になります。これで形の検証を行います。

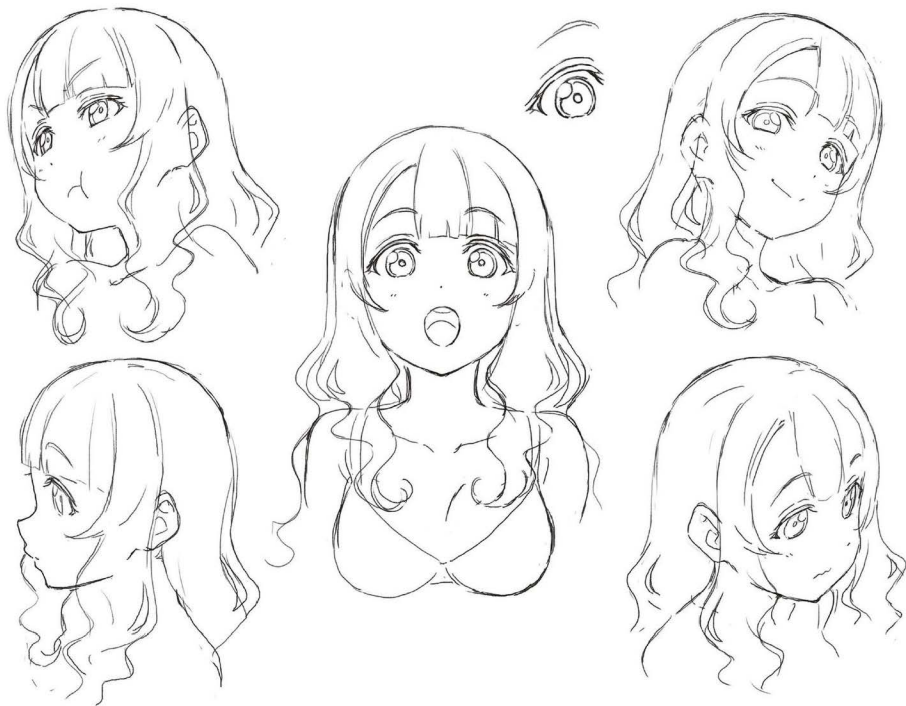
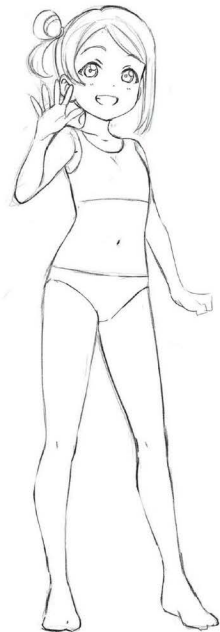
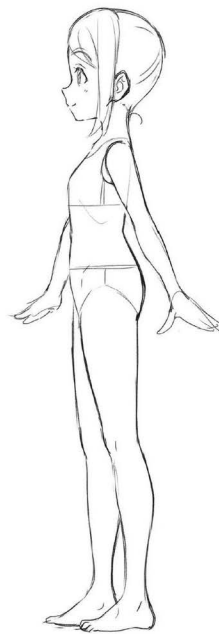
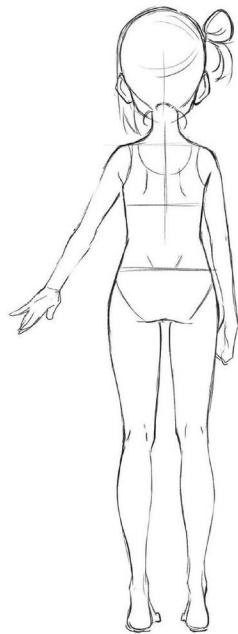
側面のシルエットを描くことで、自分の中の曖昧な部分を消していきますが、立体の矛盾に気付いても、今は放置していて構いません。**パッと見の魅力を優先しておく**方が、後々のデザインの魅力に繋がることが多いです。

アニメの設定画によくあるキャラクターの表情集です。ラフな感じで喜怒哀楽を描いていきます。そうして、このキャラがどういう表情をするのか探り、検証していきます。

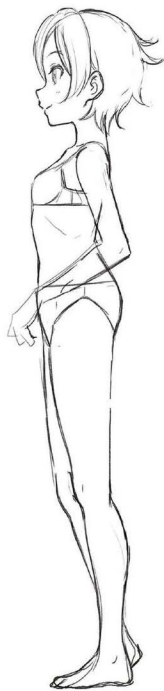
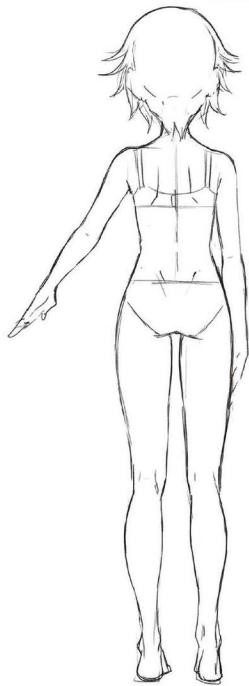
状況を想定してセリフを書くことで表情を生き生きさせられます。〝こういうキャラだな〟と思い込むことは描く上で重要なスキルです。

Ⓑ三面図＆表情

Ⓑは癒し系キャラということで、触れた時に柔らかそうなラインを探りました。人を描く上で、肌の張りの強さは無意識に考えているかもしれません。

加えて、単純ですが胸の膨らみは母性を表現するのに効果の高い表現方法です。**骨や筋肉、贅肉をしっかり表現できている絵柄**は、キャラクターの体温や生っぽさを感じられます。

怒っても優しさを感じる表情を目指しました。とにかく全体的に柔らかい感じで表現しています。

Ⓒはいわゆる〝つるペタ体型〟です。凹凸が少ない、けれどしっかりと体の厚みを表現しなければいけない、という難しい体型です。特に個性的なキャラ立ちをしているわけでもないため、物足りなさを感じるかもしれません。しかし、後で5人全体のバランスを取る時のために遊びを持たせたいので、今はこのままにして次のステップに移行します。

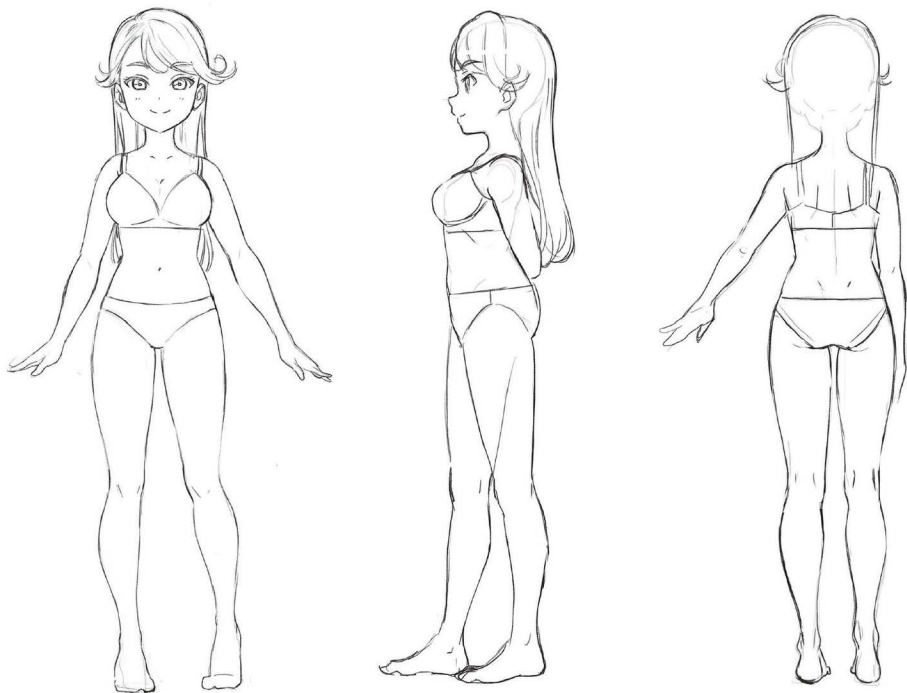
子どもっぽい造形を生かしつつ、年相応の表情を描かなければいけないのは難しいです。

Ⓓ三面図＆表情

Ⓓは女性が憧れるようなスレンダーでかっこ良い体型を目指しました。ターゲットはアニメを見る男性です。とは言え、**男性の好みに全ての造形を寄せていくと表現がマイノリティに寄りがち**です。

一般層や女性層を意識することも、バランスを取る上で大事なことだと思います。ただし、それを意識しすぎても良いものにはなりません。さじ加減が難しいです。対策としてはやはり〝他人に見せて感想を聞く〟のが最適だと思います。

クール系キャラの表情変化、感情の起伏はストレートに表現しにくいので難しく、キャラ表の設定で特に気を使います。

その分、照れたり笑ったりと、**普段とギャップのある表情は見る人の心を大いに掴む〝必殺技〟になります。**力の入れどころです。

Ⓔ三面図＆表情

Ⓔは全体のアクセントになる立ち位置です。本来こういうシルエットの顔の子は、スレンダーな体型が似合います。あえて下半身をむっちりさせたりするなど、少しアンバランスな造形で付け入るスキを与えました。

全てがきれいで美しいキャラクターは、近寄りがたい拒絶感を出してしまいます。つまり、細部まで神経質にこだわりすぎると窮屈なデザインになりがちです。**キャラクター造形は、ユーモアやサービス精神を盛り込むことの方が大事**な時もあります。

基本的に美少女という面立ちは残しつつ、表情付けはクセのある感じにしました。こういうキャラを作るのは楽しいです。

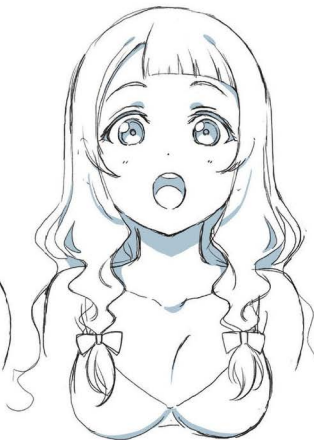
Ⓐシルエット検証

ここからは会話劇の主軸となるバストアップと、全身のシルエットで印象を検証していきます。Ⓐはセンターにしてはまだ押しの弱い髪型だと感じました。そこで、さらにアクセントになるワンポイントを模索していきます。

①は基のデザインの髪型に両サイドの編み込みを加えた髪型。②は基のデザインの片側に三つ編みを加えた髪型。③は大幅にシルエットを変えた髪型で、かわいく仕上がりました。でもセンターらしさは消えてしまいました。

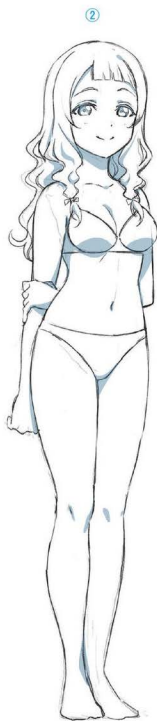
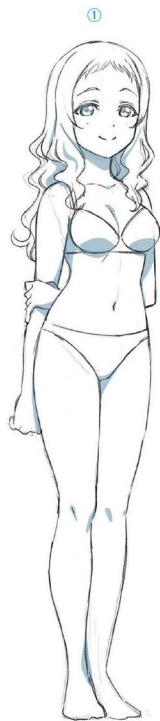
ここからは、左側ページが全身シルエットの検証になっています。Ⓐは①か②の選択になりますが、**シルエットが左右非対称の方が柔らかい印象**を受けます。左右の調和が取れていない方が感情移入しやすく、成長物語には相応しいかなと思います。

逆に左右対称だと形の力強さが出て、ソロで画面に出た時、堅い印象になりがちです。

③に関しては、全身のシルエットを見てもセンター感がありません。この子が小中学生アイドルならアリだと思います。

Ⓑですが、眉毛が隠れていると感情表現が伝わりにくく、ミステリアスな印象になります。①と②は眉出しの髪型を模索しました。①は少し幼く見えて母性的な印象が薄いので、②が丁度良いラインかなと感じました。

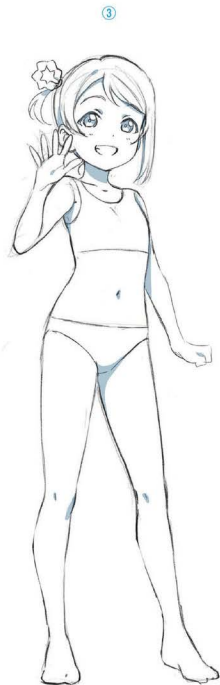
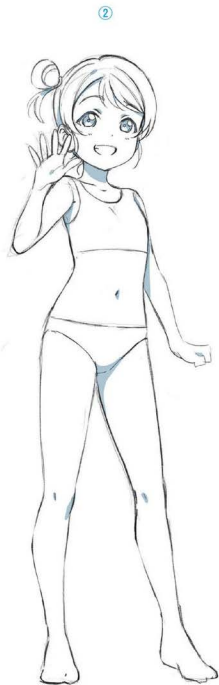
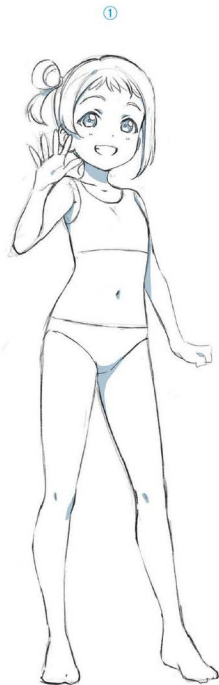
③に関しては、今までのかわいい印象を残しつつデザインを変えられないか検証しました。②と③は外見の記号的な強さで言うと、②の方が前髪パッツンの形がはっきりしていて、強度が高くなります。どちらを取るかによって、キャラクターデザインのセンスが問われます。

②

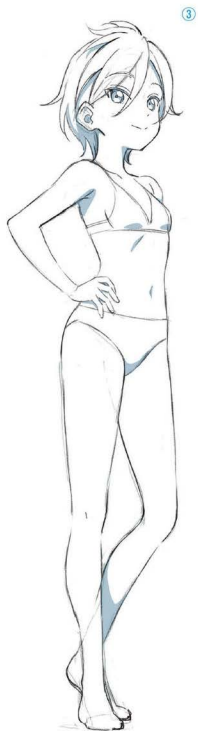
③

Ⓑの全身シルエットですが、③は少し陰のある印象です。華があるという面においては、５人の中での立ち位置としても②の方向を攻めていくのが正解と考えます。③のアイデアを生かす方向で進める場合、アイドル衣装の時にのみ髪型を変えるキャラにします。もしくは髪色の彩度を高めるか、パステル色にして髪を軽い印象にすれば後々イケるキャラになりそうです。

Ⓒシルエット検証

Ⓒのバストアップです。単純にかわいさが足りない気がして髪型をいろいろ検証しました。Ⓑで前髪ぱっつんの幼い感じを表現したので、Ⓒでも取り入れたのが①です。②はさらに記号的要素としてもみあげを加え、アシンメトリー要素を減らしました。**記号的要素が多すぎてもキャラクターの方向性が散らかります**。そのためバランスを取っています。

③は髪を三つ編みの輪っかにするとどのような印象になるのかという思い付きで描きました。Ⓑとキャラが被る①は避けることにします。〝②と③の中間デザインで行こう〟という結論になりました。

Ⓒの全身のシルエットを見ると、②は凡庸になって5人の中で埋もれてしまいそうに感じました。Ⓑのぱっつんと被りますが、①もかわいいと思うので悩みました。ひとまず他のキャラクターのデザインを考えることにして、**全体のバランスを見るためにも一旦保留にして先に進む**ことにします。それが現状の打開策に繋がることもある…という結論です。

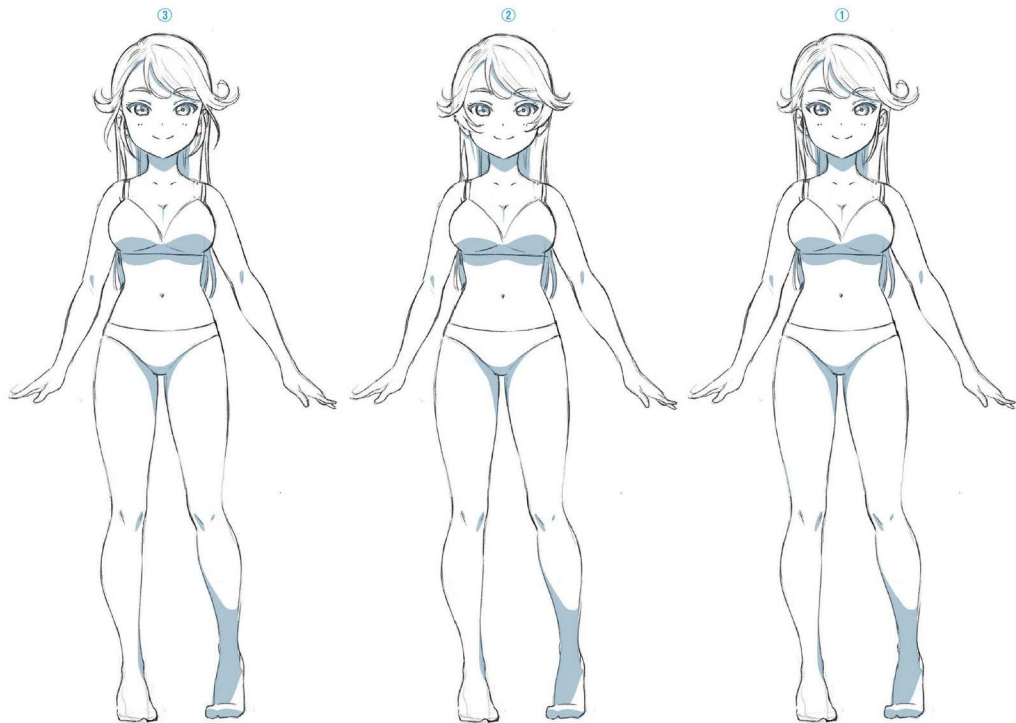
Ⓓシルエット検証

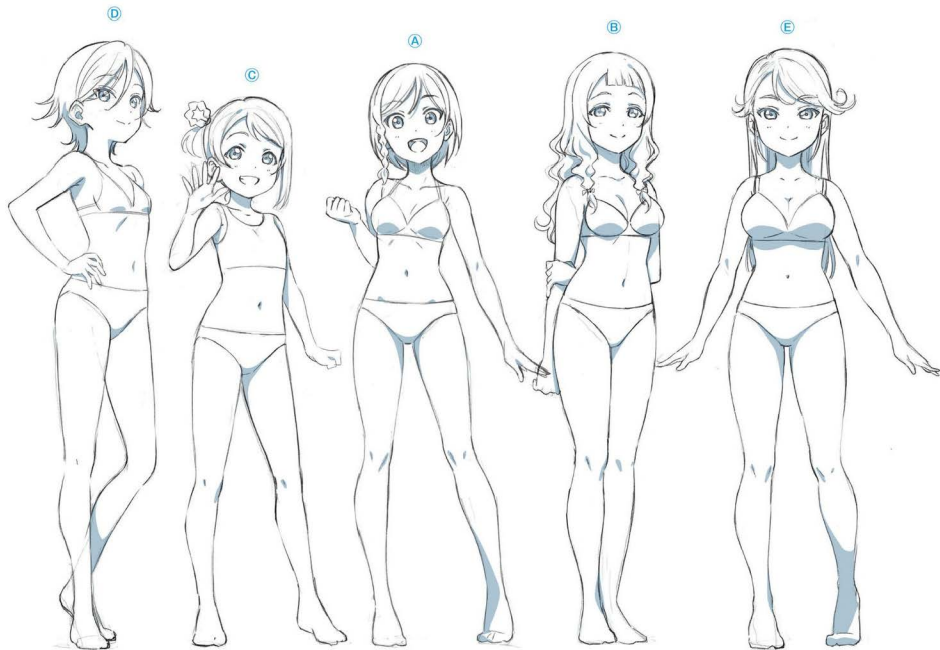
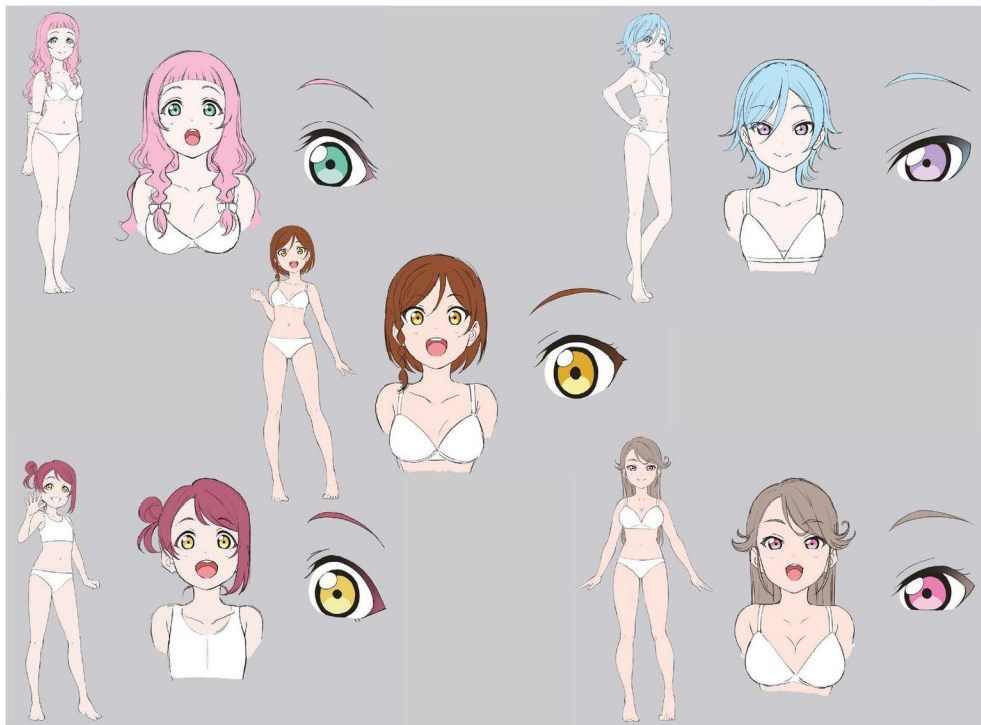
Ⓓはもう一歩良いデザインにするつもりでアイデア出しをします。①は髪のハネをなくしてショートカットにしました。クールなキャラ性から離れて地味になった反面、かわいくまとまったと思います。やや内向的なシルエットになりました。容姿と性格のギャップという方向で進むのなら①もアリだと思います。②は襟足を少し伸ばしました。少しクセが強くなった気はします。③はパンククールなイメージで作っています。でも、少しマイノリティ寄りになったかもしれません。

Ⓓを全身で見ると①はシルエットが地味に感じます。今回は5人の物語が中心になる想定のため、5人が他のモブキャラに埋もれるのは避けたいです。③は個性が立ちすぎに思えましたが、バストアップの時とは違い、全身ならかっこ良いかなと思いました。

Ⓓは②と③の中間を狙います。バストアップのマイノリティ感の軽減と、よりキャラ立ちするシルエットや記号を取り入れた理想のデザインを目指します。

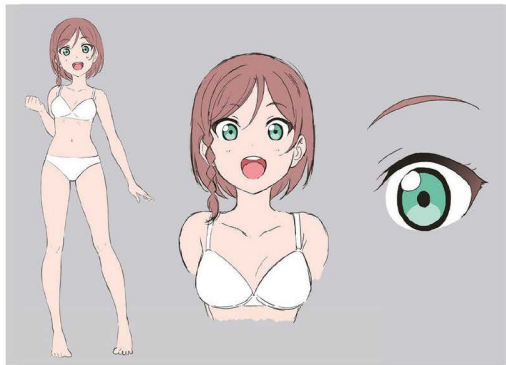
Ⓔシルエット検証

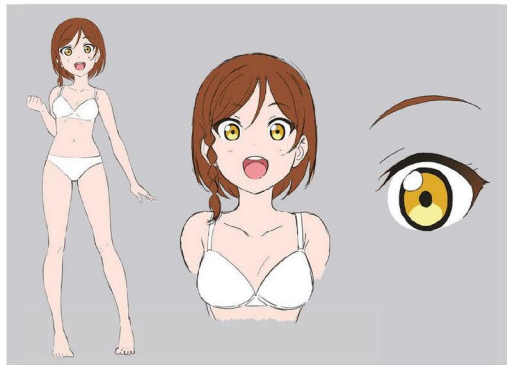
Ⓔも Ⓓ同様、さらにワンポイント加えても記号要素の過多にならないところを模索します。①はもみあげを追加しました。変なヤツ感とかわいさが増した気がしてお気に入りです。

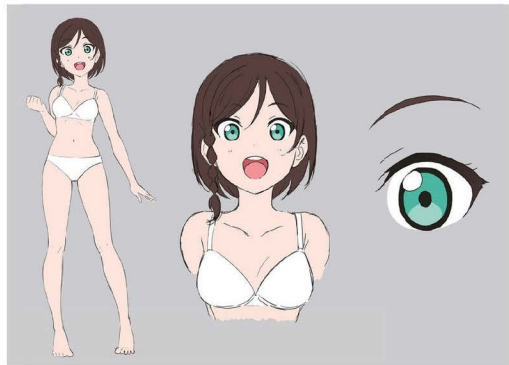
②は耳を隠す要素と髪の流れを追加しました。髪の流れが少し複雑になりすぎた感があります。せっかく固めた印象を変えるほどの魅力が②にあるかと言われると、そうでもないような気がしました。③はもみあげとハネを追加しました。これは少しやりすぎました。

Ⓔの立ち絵です。バストアップで見た時よりも、案外②も③もすっきりして見えます。これらもアリかもしれませんが、自分の中で①が最もしっくりきたため、①の方向性で進めることにしました。**判断を感覚に委ねます。**

Ⓐ〜Ⓔ対比表（調整・髪型変更後）

全員を並べて、改めてどう感じるかの確認です。それぞれに影を入れて体格差を強調することで全体のバランスを見ます。Ⓒのキャラは髪の輪っかが普通の輪だとつまらなく見えました。なので、この時点では③の三つ編み輪にしてみました。

色決めはキャラクターの大事な要素です。これは、アニメでは本来、色彩設計や監督と共に決める作業です。ただ、今回は自分でキャラの色決めをコントロールする方向で行きます。**地味すぎず、適度に華のある彩色**が妥当です。しかし、そのバランスが難しいです。赤は情熱、青はクールといった月並みなイメージに必ずしも捉われる必要はないと思います。

Ⓐ色決め

彼女はセンターの立ち位置になるので、**感情移入しにくい印象は避けたい**と考えています。

②薄い茶色×青緑

①より明度を上げて彩度を落とし、軽めの印象にしました。

①茶色×黄色

これは当たり障りのない茶髪ですね。確かに没個性に感じられます。でも感情移入しやすいのは利点です。

④濃い茶色×青緑

少し地味なイメージです。作品がリアル寄りならアリだと思います。

③紫×黄色

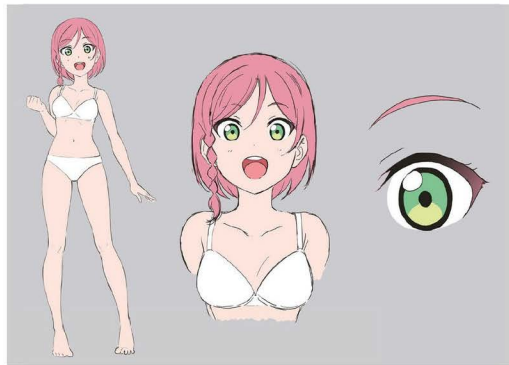
普通の色ばかりもつまらないので、紫を置いてみました。特別感が出てしまうため、扱いが難しい色です。瞳は補色対比の黄色を置いています。

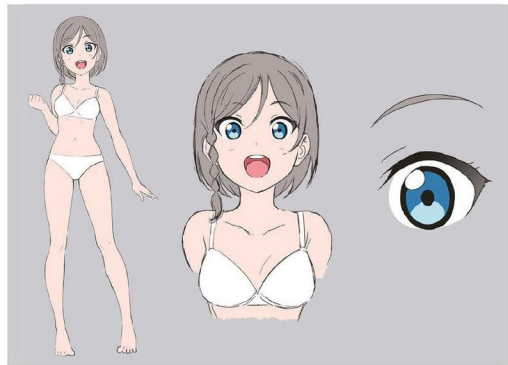
個人的な感覚で、髪色と瞳の色相は対比にして見せるようにしています。**パーツとして大事な目は、際立つ演出をしたい**です。個人的に仕事では④に近い色合いを提案することが多いです。でも、発注者から「最も画面に映るキャラは明るい色で行きたい」と説得される傾向が強いです。

⑤赤×水色

赤髪青目は、元気で情熱があるイメージです。リーダー感も出ます。赤は肌をきれいに見せてくれる色でもあります。

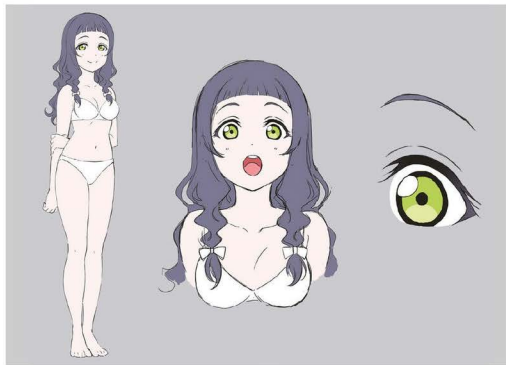
⑥黄土色×水色

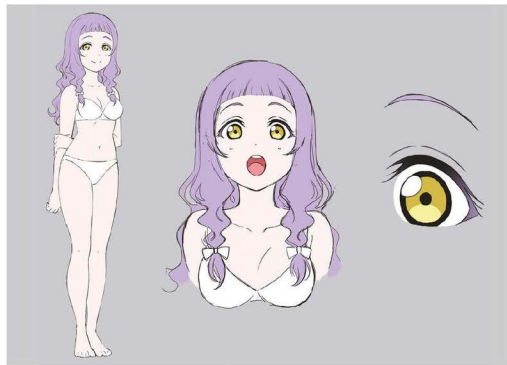
黄土色に近い色。マイノリティな色合いに思えます。

⑧ピンク×黄緑

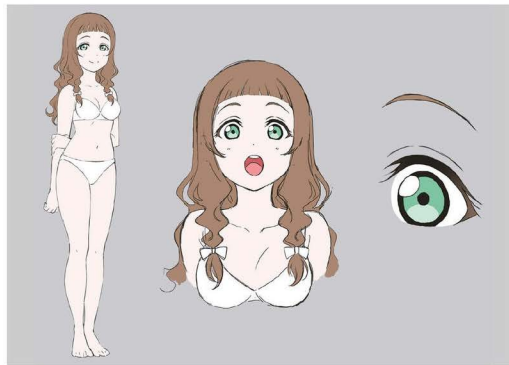
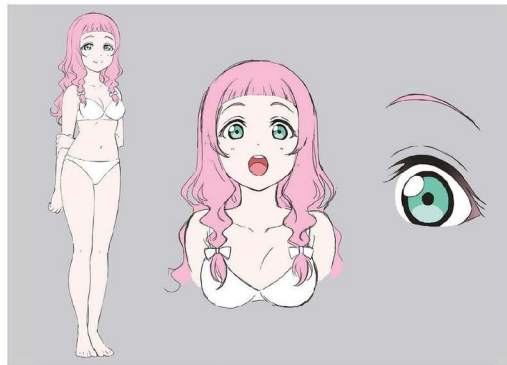
ピンク髪に黄緑目でアニメの記号的なキャラになりました。華があってかわいいと思います。

⑦グレー×青

灰髪青目です。**あえて瞳の明るさを落として瞳孔を目立たなくすると、瞳を大きく見せられます**。"かわいい"を目指す表現としてはアリだと思います。

Ⓑ色決め

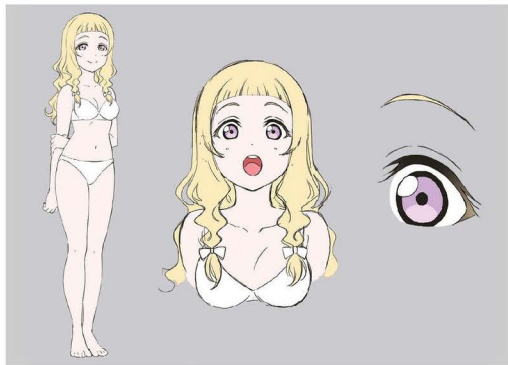
52 ページから少し前髪を調整しました。インドアなイメージの癒し枠で攻めたかったキャラです。なので、Ⓐよりも色白な肌にしています。

②アッシュグレー×黄緑

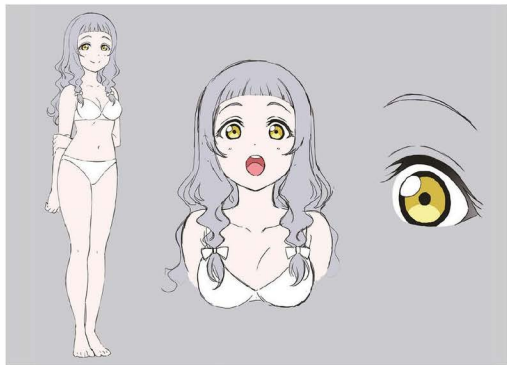
髪色を彩度明度共に抑えめにしたら、病弱でおとなしいキャラみたいな方向に寄ってしまいました。

①薄い紫×黄色

柔らかい印象を持たせたいと思い、明度高め、彩度抑えめの髪色に。少し神秘的な印象になってしまいました。

③ピンク×青緑

華のある明るい感じになりました。5人全体のバランスによっては、この色はアリだと思います。肌色も美しく、映える色合いになりました。

④茶色×青緑

この配色は、地味めな癒し枠という印象になりました。

⑥金×ピンク

　金髪紫目で外国人的かつ、不思議な柔らかさを感じる雰囲気になりました。

⑤グレー×黄色

　灰髪で落ち着きのあるお姉さん風です。これも５人のバランスによってはアリです。

⑦赤紫×水色

“濃いめの髪色だとどうなるか”という検証です。ウェーブ髪が重い印象を与えています。この色で行くなら、明度は落とした方が良さそうです。

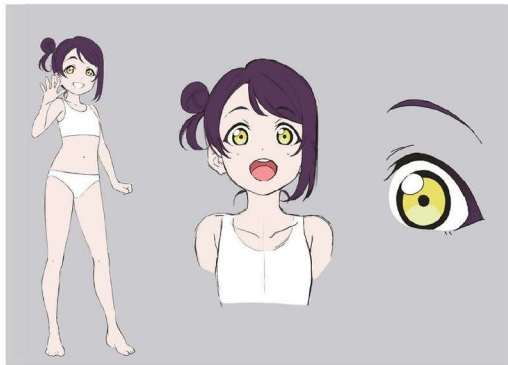
⑧金×水色

　オーソドックスな外国人キャラ風の配色です。よく見る色ということは、ファンも定着しやすい色味となるので、保険としてはアリです。

Ⓒ色決め

ちびっ子でも年相応の落ち着きがある表現にしたいと思いました。なので、落ち着いた配色で行きます。5人のバランスを見て、髪型も結局三つ編み輪っかから基のお団子に戻しました。

①赤紫×黄緑

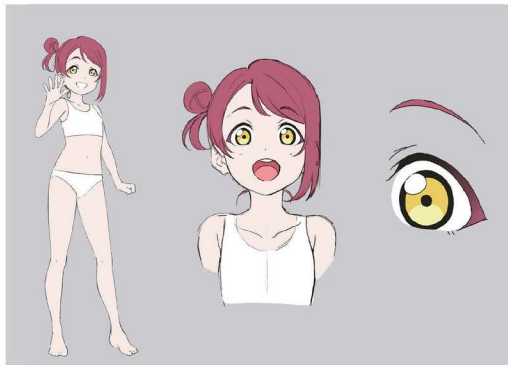
髪色が暖色系ですが、落ち着きすぎている印象です。

②濃い紫×黄色

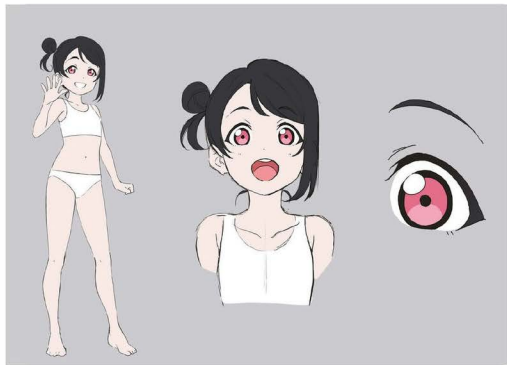
明度を落として瞳が目立つようにしました。でも、まだ重く感じます。

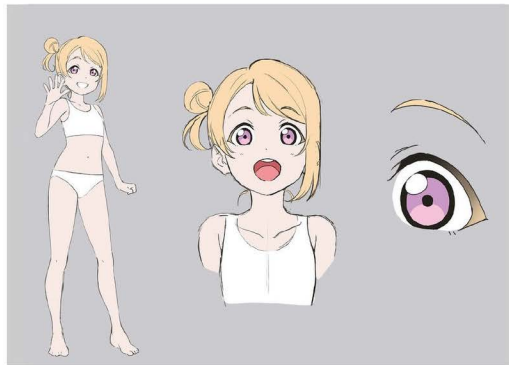
③青紫×青緑

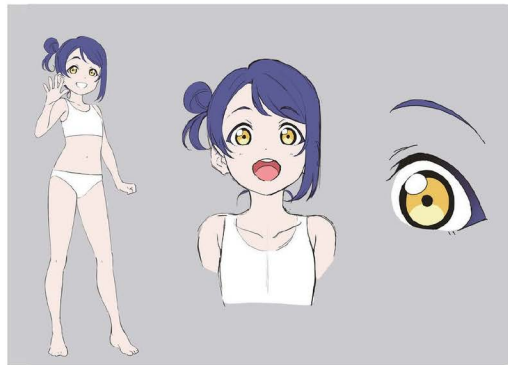
青と緑で色相が近いのでメリハリがなくなりました。インパクトがない分、目に馴染みやすいです。

④草色×ピンク

これは失敗した配色で、組み合わせがマイノリティ寄りになってしまいました。

⑥赤紫×黄色

全体的に明るく元気のある配色になりました。センターのⒶに赤い髪を使わなければアリです。

⑤黒×ピンク

黒髪赤目で、過去にデザインしたキャラに似てしまいました。良い色の組み合わせではあるのですが、一時保留で。

⑧金×ピンク

Ⓑの⑥と同じ路線です。ハーフの元気っ子という雰囲気です。

⑦青紫×黄色

⑥の明度をそのまま、髪色を青に変えました。色相の対比がより際立つのでアリかなと思います。

Ⓓ色決め

クール系に寄せるため、色素を薄めにする方向で進めます。

①水色×紫

アニメとしては最もベタな配色です。これは既存キャラに埋もれそうなので、避けようと思います。

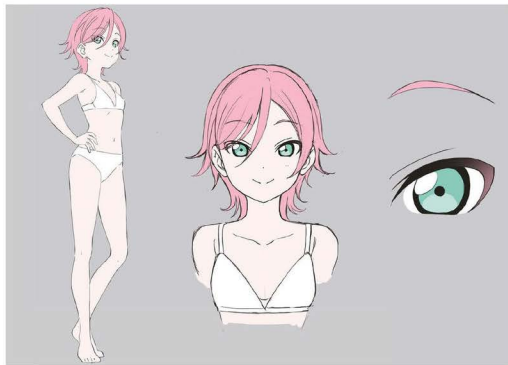
②黒×青緑

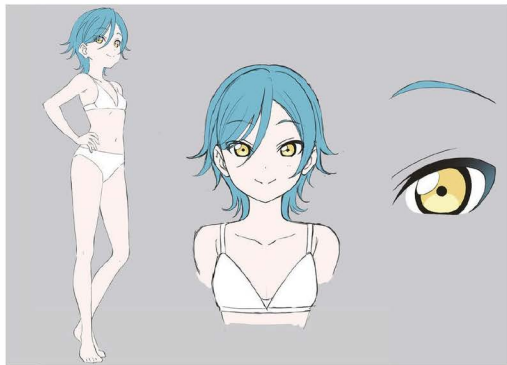
黒髪で現実的な生々しさが出ています。かっこ良い路線になってしまったので、ひとまず様子見です。

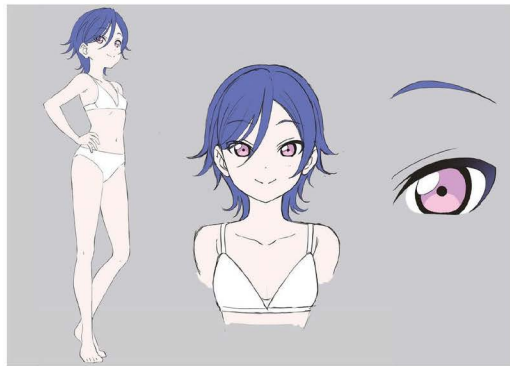
③白×ピンク

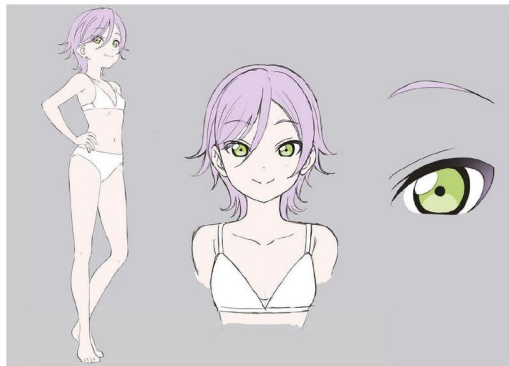
ミステリアスな雰囲気になりました。でも目を引く面白いキャラになったので、手を加えればアリです。

④金×水色

とりあえず金髪にしました。クールで強い印象にはなりました。

⑥ピンク×青緑

ピンク髪は「パンクロック路線」ならアリかなと思います。

⑤青緑×黄色

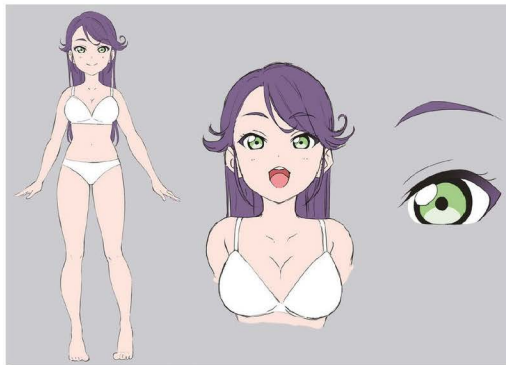
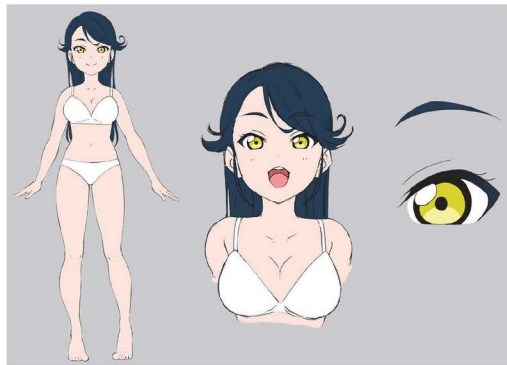
これは配色としては悪くないのですが、人気が出にくい色です。緑は肌色を汚く見せやすいです。緑髪でかわいく見せられる人はすごいセンスを持っていると思います。

⑧青×ピンク

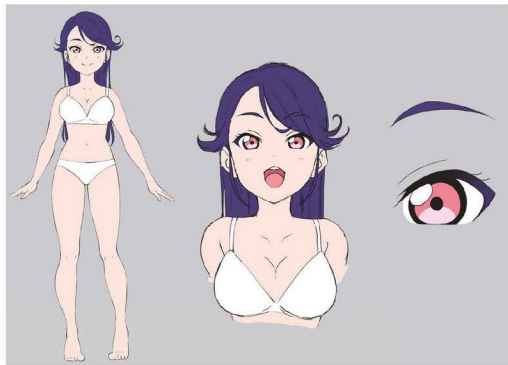
　これは髪を再び濃いめにしました。でも、色使いをもう少し繊細にしないと難しそうです。

⑦藤色×黄緑

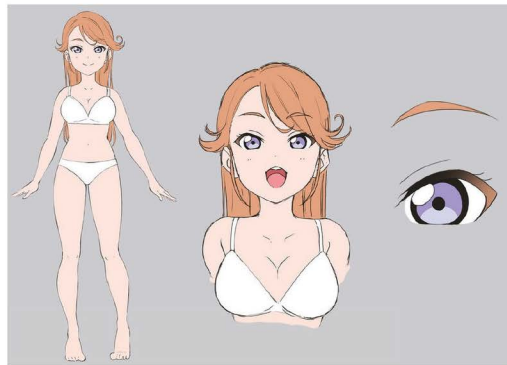
　少し怖い印象です。心霊的なキャラならアリかもしれません。

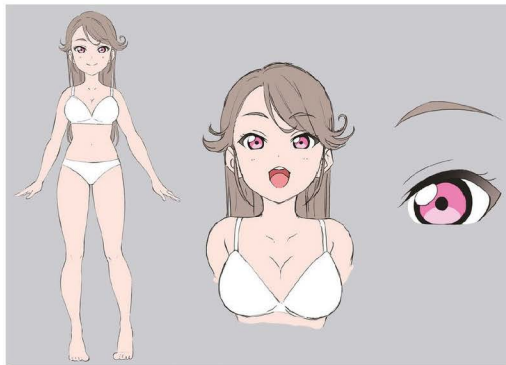
Ⓔ色決め

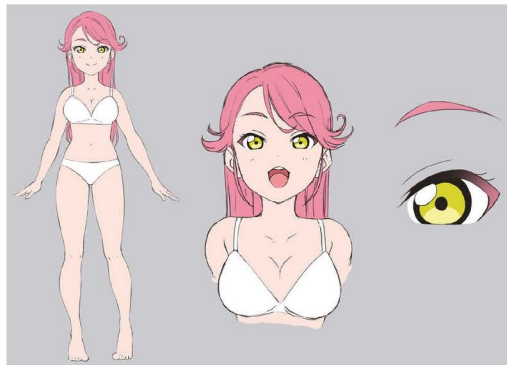
５人の中では飛び道具的な存在。他のキャラが全体的に色白な方向だったので、Ⓔは少し健康的な日焼け肌にします。色を塗って気付いたことですが、前髪の形が眉毛に繋がっているように見えていたので調整しました。

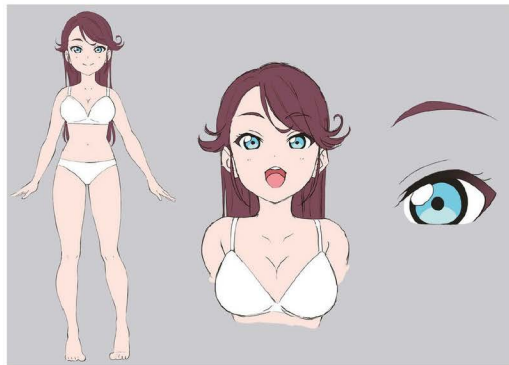
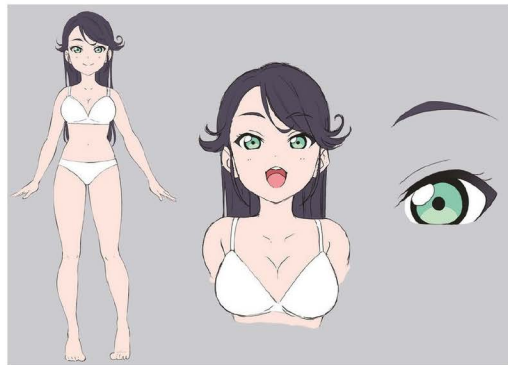
②紫×緑

髪を紫にした結果、お姉さん的な印象が強くなり、当初の思惑から外れてしまいました（しっかりした性格のキャラではないので）。

①深緑×黄色

緑系統の髪色です。どうもピンと来ないです。

④青紫×ピンク

これはクールなお姉さん感が出てしまいました。性格をその方向性に変えるなら、この外見でもアリです。

③オレンジ×紫

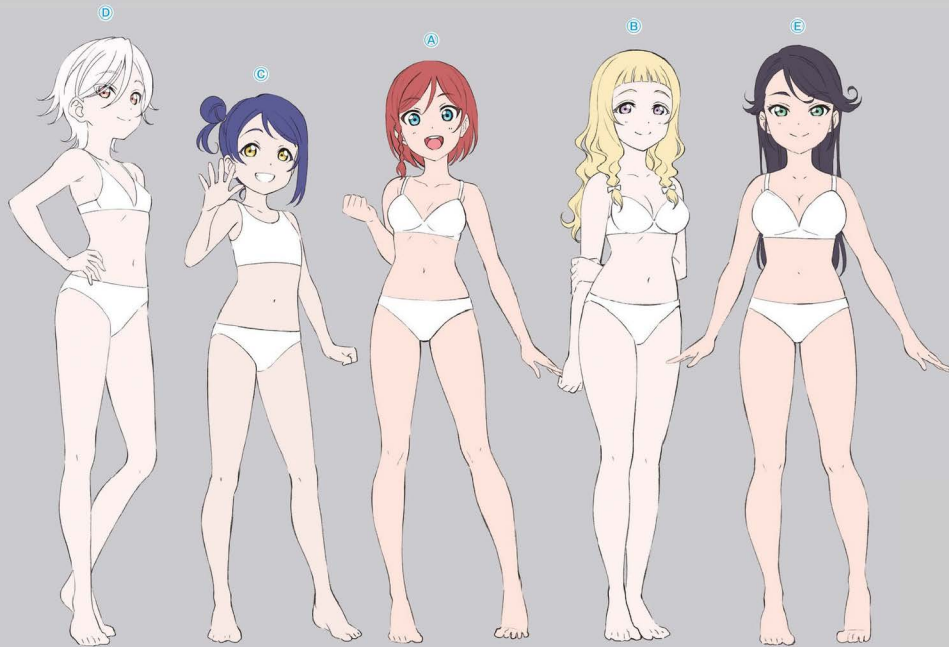
少しヤンキー風の配色です。でも候補としてはアリかなと思います。

⑥茶色×ピンク

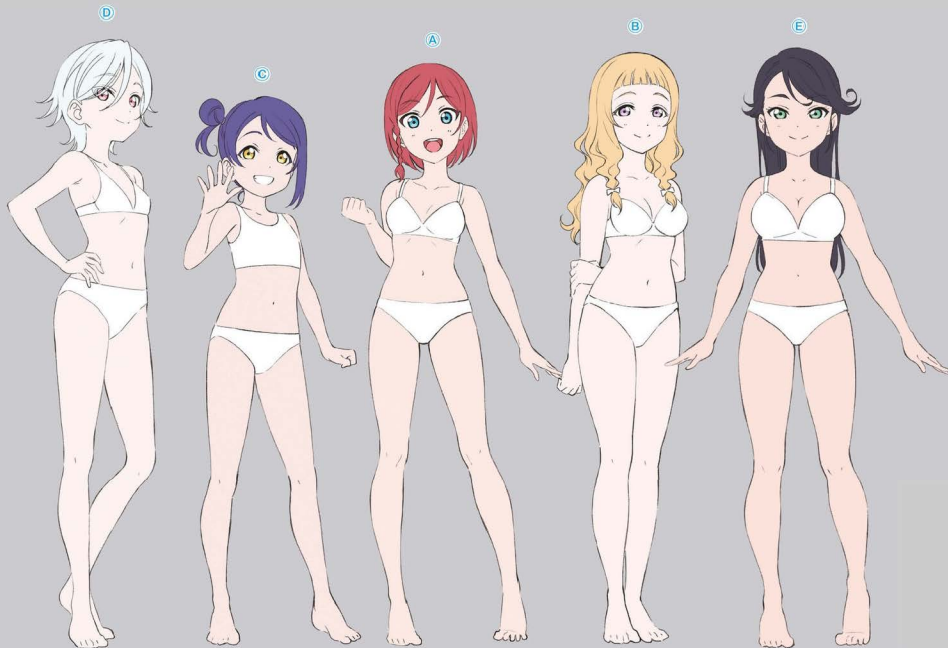
落ち着きがある、生徒会長系の雰囲気になりました。

⑤ピンク×黄色

派手な服が似合いそうな“とても変なヤツ”感が出ました。面白い展開を期待できそうです。周りのメンバーから浮きすぎなければアリです。

⑦黒×青緑

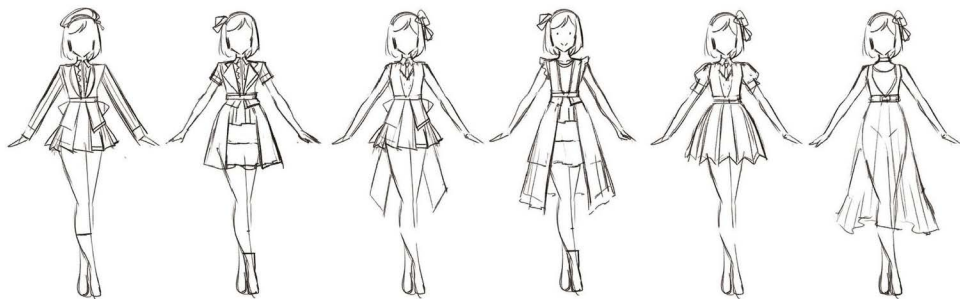
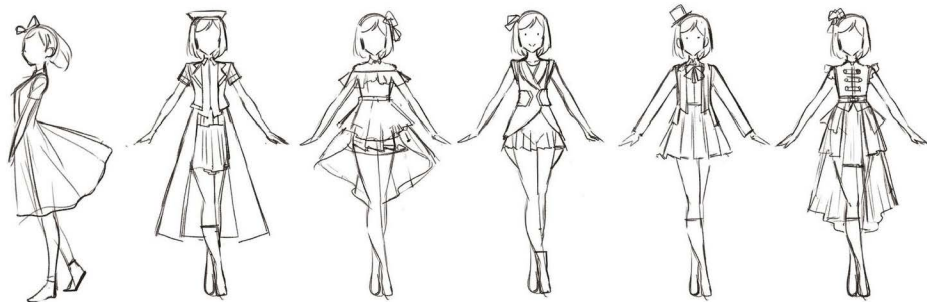
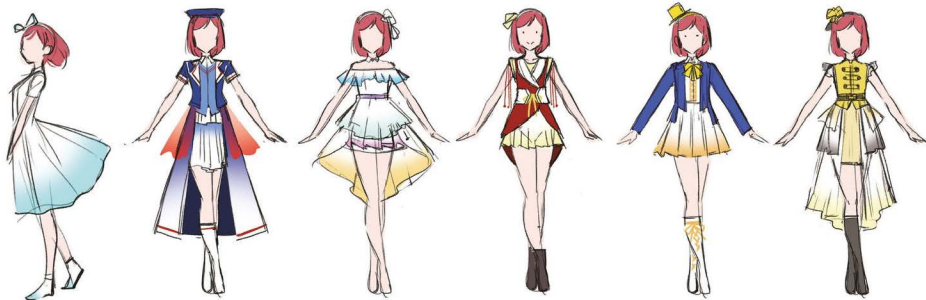
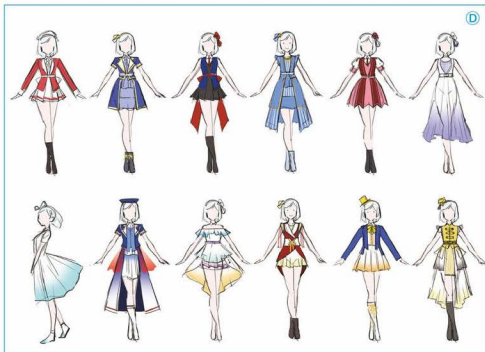
南国寄りの健康的な美女感が出て良いですね。「黒髪ロングは人気が出やすい」と、商業的にもよく言われます。

⑧赤紫×水色

可もなく不可もなく、な感じです。

５人のバランスを考えてこの配色にしてみました。今までの自分の仕事でも髪の色は現実に近い配色で、瞳はアニメ的にカラフルな記号を入れています。今回もその方向で行きます。

それぞれ「こっちの方がかわいい」と思った配色はあるかもしれません。ですが、**チームとしての（色的な）納まりの良さを優先しました。**

全体的な色味の調整版です。Ⓐは肌を少し白く。Ⓑは髪に赤味を加えてベタな金髪を避けました。Ⓒは髪色を少し紫寄りにして、全体的に重めの印象だったのを軽減しています。Ⓓは髪に少し青色を加え、クールミント感を出しました。Ⓔは肌の色の調整くらいです。

瞳の処理決めを行います。**特に美少女ものでは瞳の処理が大事**です。①から④のどれに惹き付けられるかという判断で良いと思います。「瞳は出来るだけシンプルで描きやすく」という実作業的な利点はこの際忘れましょう。華があり、表現しやすいデザインを目指します。〝見る人が喜ぶデザインを優先させる〟ということです。最終的に、感覚で②に決めました。

衣装はアイドルのデザインに欠かせない要素です。ただ、「アイドルの衣装はこうあるべき」のような思い込みをデザインの出だしでしてしまうと、自身を縛り、表現の幅を狭めてしまいます。気軽なノリで始めることが大事です。今回は王道アイドルとして〝これからエンターテインメントのメインストリームに上り詰めるぞ〟というかわいい衣装をデザインしていきます。

色と形を同時進行で進めるやり方もあります。しかし、今回はひとつひとつ段階を追って決めていきます。
異なったシルエットを数多く、まずは線画のみでアイデア出しをします。

今回の衣装はシルエットにそこまで個性を持たせず、小物やアクセサリーでパーソナルな部分を表現します。テーマ性が強いアイドルユニットや曲の場合は、個性的なシルエットが合うかもしれません。

赤青黄を中心に色を乗せます。この3色は色の三原色です。知育玩具でも多く使われます。はっきりしている分、曖昧な表現が出来ない色で、調和を取るのが難しいです。そのため、玄人が使いたがらない色でもあります。

79ページでⒶが着用した衣装を、Ⓑ～Ⓔにも着せてみました。他のキャラに合わせた時、色がどう見えるかを検証するためです。**違うキャラでは全く似合わないこともよくあり**、同じ色の衣装ゆえの難しさがあります。

Ⓔ

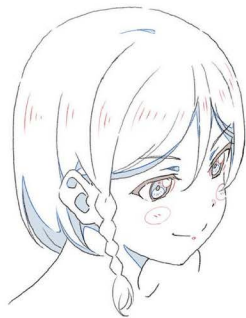
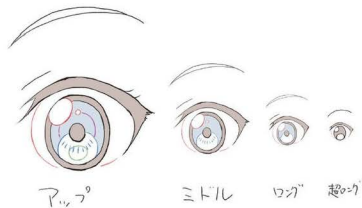
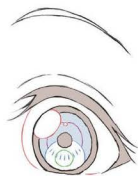
個人的にピンと来た3点です。①は制服アレンジ。数年前からの王道アイドル衣装です。かわいい要素、花などの押しの強さを盛り込みやすいです。②は全体的に柔らかいイメージ。清純さやみずみずしさを表現できそうなので選びました。③はアニメらしいシルエットの強さがあります。さらに、色合いの力強さ、肩出しのエネルギッシュさが良いと思いました。〝**女の子が着たいと思えるかどうか**〟も重要な要素のひとつなので、信頼できる女性にも確認してもらい、①の方向性で行くことにしました。

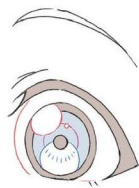
①の方向で行くと決めたので、全員に着せて細かなパーツや模様も考えていきます。ジャケットには全員白のラインと、光と花をモチーフにした模様を加えました。

「言われて何となく気付くくらいに抽象的な方が、アイコンのデザインには良い」と美大予備校時代に教わりました。その教えは今も生きています。

個々の細かいパーツについて、頭の髪飾りに使われている花は、Ⓐが黄色いガーベラ。花言葉は「親しみやすい」「究極美」。Ⓑが花菖蒲。花言葉は「やさしい心」。Ⓒがピンクの百合。花言葉は「純粋」「無垢」。Ⓓが青色のリンドウ。花言葉は「誠実」。Ⓔがオレンジのクンシラン。花言葉は「高貴」、「情け深い」。それぞれの性格イメージに繋がり、配色に合う花を選びました。**パッと見のデザインの強度は最も重要**です。さらに、キャラの内面に踏み込んだ物語性を感じる要素を入れると、デザインにより奥行きが出ます。

Ⓐ清書

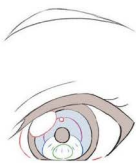
デザイン的な作業は完結して、ここからはギャラリー的なページです。アニメ用の設定画に起こしてみました。中央のいろいろな目は、**画面に映るキャラの大きさに合わせて目の情報をコントロールするため**のものです。左下は、伏し目から閉じ目の絵です。この作品での閉じ目の方向性を示します。“二重（ふたえ）の線を閉じ目でも描くかどうか”を第3者にも伝えるためのものです。

最低限の情報を持たせた立ち絵です。親切な設定では頭身を表す線を入れたり、アップ時の飾りの情報を加えたりします。このデザインの感想は、グループの暫定センターとしては良い感じです。もう少し体型で個性を持たせた方が良かったかもしれません。主人公に個性的な要素を入れ込みすぎると感情移入しづらくなるので、これはいまだに答えが出ないところです。

5人の鼻を影ではなくハイライトで表現しました。その理由は、パッと見の絵面をスマートに見せたかったのと、顔で最も出っ張る部分なので、理屈としても成立するからです。
白目にまつ毛の落ち影を入れるかどうかも悩みました。顔をすっきり見せて、目線をハッキリするために入れない方が良いと判断しました。逆に影を入れると、眼球の形をより強調できます。Ⓑ全体の感想として、癒し系のふわふわした感じを、髪のウェーブと肌の質感で表現できました。

線のみで肌の質感を表現するのは難しいです。二の腕、太も
も、胸にボリュームを持たせるという意味では、体型的にⒷと
Ⓔは少し似ているかもしれません。Ⓔは肌のテンションがより
高くなるよう表現しています。Ⓑはあくまでも柔らかくなるよ
う、線を引くスピードや筆圧の強弱で調整します。これは94ペー
ジでイラストと共に補足説明することにします。

個人的に人気が出るかどうか最も不安なキャラでした。でも、身近な人に「かわいい」と言ってもらえてホッとしました。右下のように、悲しそうな顔の時に口をすぼませたり、左下のように、怒った時ふくれ面になるなど、子どもっぽい表情を作ることを意識しています。

キャラ表を作る際に一般的なことですが、フレームや紙の大きさに対してキャラ同士のサイズ対比もそのまま出るように表示しています。そのため、5人の中で最も背が低い©のキャラのページは余白面積も大きいです。テレビアニメのように集団作業する際は、一目で「小さいキャラだ」と分かってもらうことも大事です。

外見はクールに見えるものの、少し人見知りのような造形になってしまった気がします。特に右上の表情で設定の方向性が変わりました。その結果、より魅力的なキャラになったので問題ないです。**最終的に良いデザインにするためには、初期に立てたコンセプトは捨てても良いと思います。**それに縛られてつまらなくなるのが最もダメです。

細身で女の子らしい表現が求められる体型です。贅肉が少ない分、柔らかい曲線を描きづらく、繊細な技術が求められます。特に清書の作業には気を使いました。**誰が描いても何となく似てくるのがアニメ的設定の理想**です。

でも、このキャラはその理想よりもキャラ自体の魅力を優先しました。形が曖昧というか、繊細な作業を求めると作画に時間がかかり、技術的にも高度なものが求められます。

好きなように描いたキャラなのでお気に入りです。他の４人を比較的真面目に、理屈に判断を委ねた分、Ⓔはより感覚的にジャッジしました。そのため、あまり既存にないキャラ造形となりました。右上のような影の付け方は特殊だと思いますが、状況によってはこういう演出もアリだという見本です。右下や左下の、癖のある表情が気に入っています。

アンバランスかつ、マスコット感があってかわいいかなと思います。むっちりしていたり、太眉だったり、黒髪ロングだったりと要素が多いキャラになりました。届く人には熱烈に歓迎してもらえるキャラになったと思います。

線を引く速さや筆圧による表現の違い

最後に87ページの補足となりますが、線を引く時の筆圧やスピードについて、女性アイドルⒺを例に説明していきます。

②線を引くスピードを「速く、勢い良く、筆圧を強めで」清書した絵です。張りのある肌などを表現するのに適しています。きれいで押しの強い絵柄になります。いわゆる「温もりのある絵」と対極の絵になりがちです。

①線を引くスピードを「遅く、じっくりと形を追いながら」清書した絵です。柔らかさを表現するのに適していて、親しみやすい絵柄になります。ただし、場合によっては「汚い線だ」と言われてしまうこともあります。

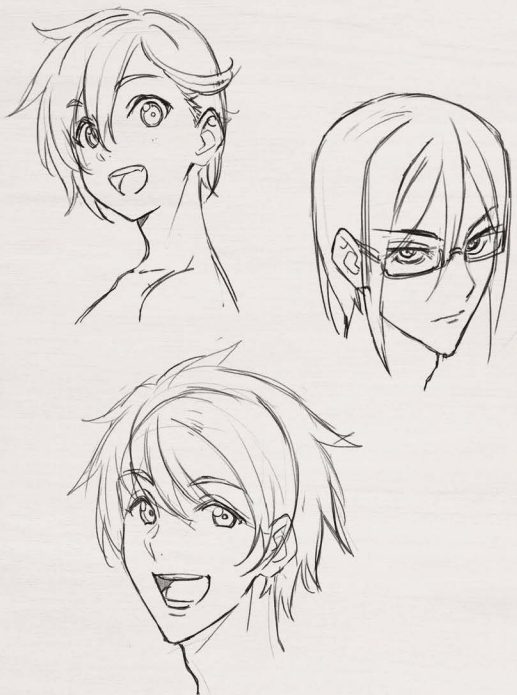
例えば、〝このキャラクターたちを何かの作品として発表できたとしたら、デザインとしてはヒットする可能性のあるものを作れたのではないか〟と思います。個人的なことを話すと、この絵柄に関してはすでに多くの媒体で、幸いにも長年見られる絵柄になってしまいました。流行の賞味期限という意味ではピークがすぎた絵だと思います。つまり、このまま僕自身がこの美少女アニメというか、アイドルアニメのデザインに関わり続けるのであれば、絵柄をもう少しバージョンアップする必要性があると思います。

アニメ業界にいると、必然的に他人がデザインしたキャラクターを描く機会に恵まれます。〝他人の絵の良いところを吸収し、勉強することが出来る〟と考えると、良い業界なのかもしれません。

そうは言ってもこれらはまだまだ現役で通じる絵柄だと思いますし、この絵柄を「好きだ」と言ってくれるお客さんもたくさんいてくれます。だから、ありがたいことに本にまとめる機会としては悪くなかったのではないかと思います。

アニメの設定に求めることと、その答えに関してもうひとつ。アニメーターをやっていると、設定に描いてある以外の複雑な感情や表情を描くことになったりします。その時、その状況に合わせた表現法があるのです。キャラクターに落とす影の量が変わったり、強い感情を見せたい時はそれに合わせた絵柄になったり…ということが多々あります。なので、設定自体は出来るだけニュートラルな状態に描くことを意識しています。理想を言えば、**設定自体はあっさりすっきりと描き、総作画監督として絵の情報量をコントロールしながら、映像としてのキャラクターデザインを完成させていくのが良い**と思います。

Ⓐのキャラ表に＋αで表情を描き足しました。特にオリジナルデザインの場合は、〝生み出したキャラをしっかりコントロールするという意味でも、**表情集は多ければ多いほど良い**〟とされています。**デッサン的な整合性を強く意識せず、キャラに寄り添った気持ちを優先させて**描いています。

左下にある横の口の開き方ですが、これは全ての作品でダメな表現というわけではなく、あくまでこの世界、作品ではNGなだけです。**NGか否かは、世界観を作る上で大事な指示**です。とは言え、あまりNGを入れすぎると自由度の低い作品と思われて敬遠されることもあります。

【第3章】男性アイドルのデザインを探る

男性アイドルのデザインです。王道アイドルものは女性キャラで描いたので、別の方向性を示します。今回は「事務所所属のロック系アイドルグループ」というテーマでデザインしていきます。人数は3人くらい。ダンスを中心とした2・5次元展開を意識しています。

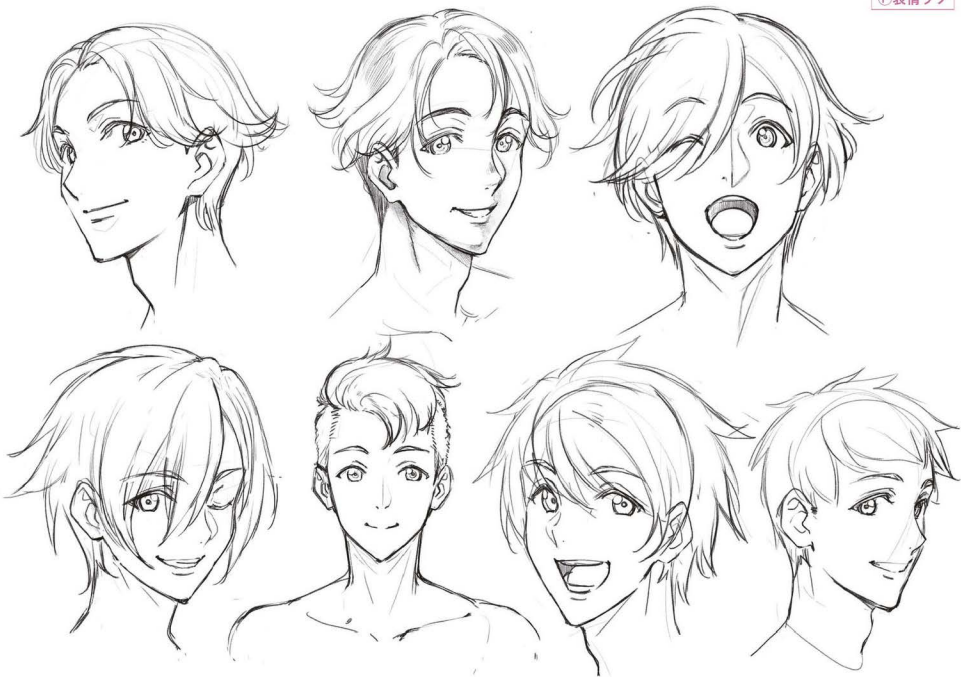
ターゲットは中高生以上の女性です。男性アイドルグループのデザインは初めてなので、未経験のことをどう対処するかも見せたいと思います。

自分自身が男性の体型を思い出すためにも、素体の男性を描いていきます。**体型のシルエットとして最も要（かなめ）になるのは腰の細さ**だと思います。特に女の子を描き続けていると、男性を描いた時に腰が太くなりがちです。

女性の全身は三角形の体型を意識しますが、男性は逆三角形的な体型を意識して描きます。

顔のアップの素体も面長でスマートにしたつもりでしたが、後で見るとむっちりしていると気付きました。顔に対して肩幅の広さが足りなかったです。

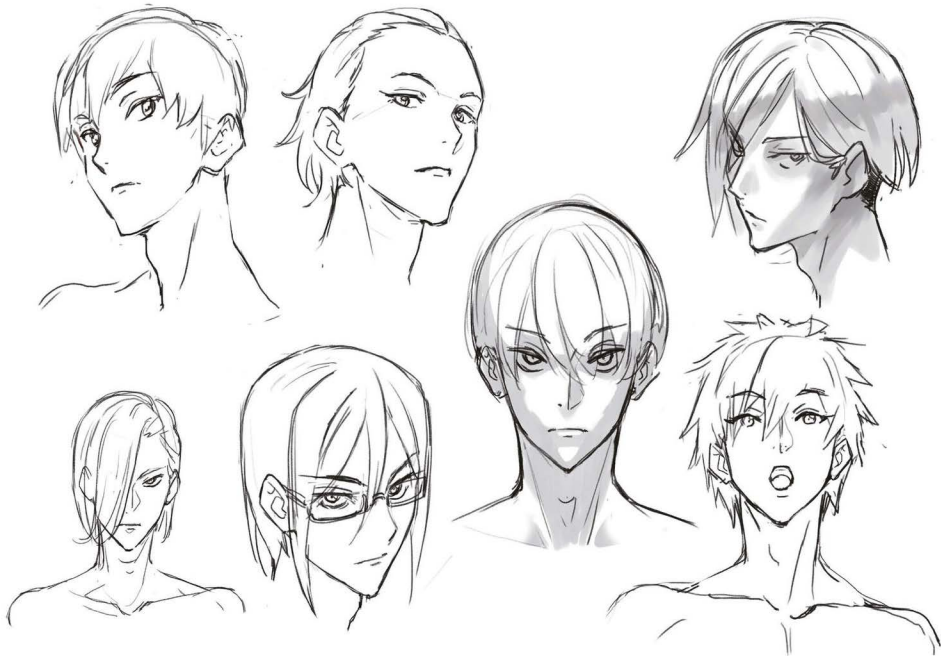
ここからは、男性アイドルグループのアイデアを模索していきます。3人のシルエット素材を探りつつ、真ん中がⒻ、向かって左をⒼ、右をⒽとします。Ⓕがリーダー的な優男。Ⓖがプライドの高い冷たい系。Ⓗが無邪気な少年系と仮定します。

素体に関しては、Ⓕが体格の良い筋肉質。Ⓖが痩せマッチョ。Ⓗは少年っぽい体型です。

漠然と全身のイメージが出来たら、今度は顔のデザインを模索します。この時は自分の中でターゲットに喜んでもらえる絵柄が固まっていません。なので、まずは最も大事な顔のイメージを固めようという作戦です。

Ⓕ表情ラフ

このページはⒻの表情ラフになります。まつ毛の太さ、瞳の大きさが気になるので、後の作業で調整します。爽やかな表情を目指したつもりですが、描き手自身に爽やかさがないので苦労しています。

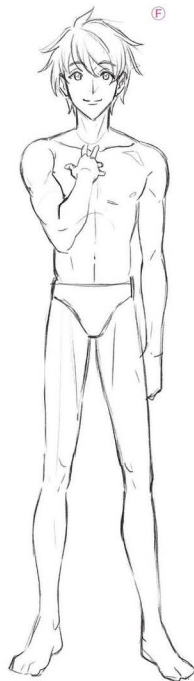
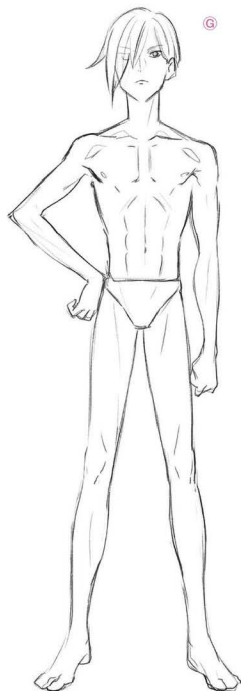
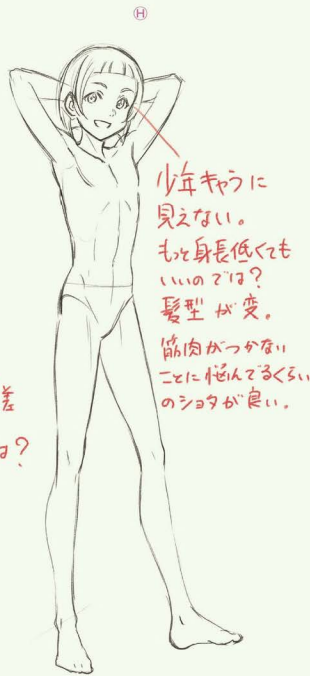
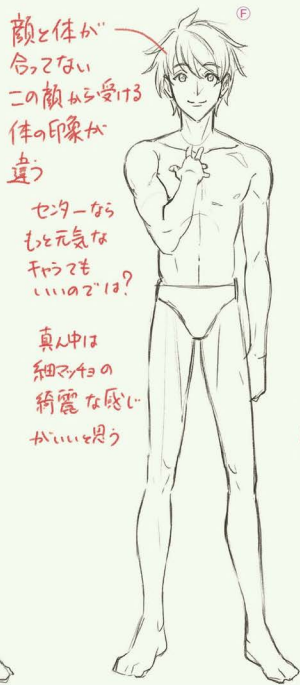
Ⓖ表情ラフ

Ⓖのキャラの顔造形を探ります。ある程度シャープなラインで描けたと思いますが、描き手にシャープさがなくて苦戦中です。少し、自分が思う理想の絵柄に近付いた気がします。とは言え、その理想=見る人の理想ではありません。

そのことは理解しつつ、キャラクターデザインという仕事は、1度デザインした絵柄を何度も描く仕事ですので、自分の中である程度納得できたデザインでなければ、後々描くのが苦痛になってしまいます。

いわゆるショタ枠のつもりです。〝今まで描いてきた絵柄と近くても良いや〟くらいの心持ちで描いています。なので（女子デザインに長く携わっていたこともあり）、比較的楽にアイデア出しが出来ました。

Ⓗ表情ラフ

Ⓖ

Ⓕ

前のページまでで描いたものから3人選び、バランスを見ます。〝何となくこれで行けるのでは?〟と思いながらも、引っ掛かりを感じました。〝想定したターゲットに近い女性〟に感想を聞いてみます。

女性に意見をもらった結果、このページにあるようにこてんぱんにダメ出しされました。自分の中で何となく〝ダメなのでは？〟と思っていた部分に指摘が入ることで、問題が明確になったのは良いことだと思います。ひとりの頭脳では限界があるので、身近な人に知恵をしっかり借りると良いです。

Ⓕ～Ⓗラフ対比表（調整後）

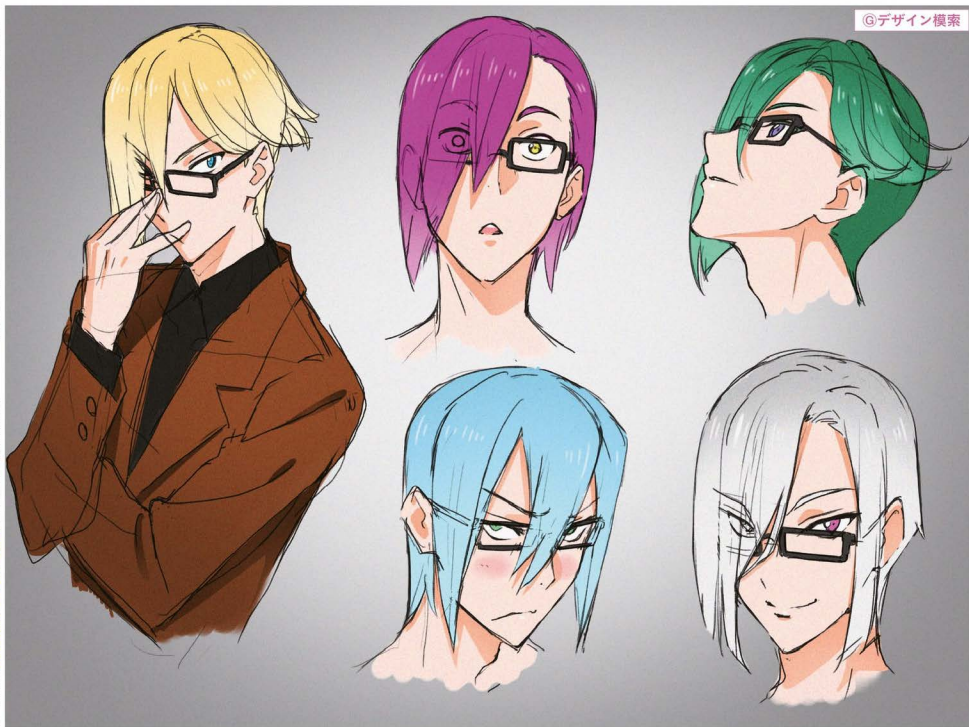
Ⓖ　Ⓕ

修正を反映して調整した結果、ⒻとⒽは全く違うキャラになりました。１０４ページではブーメランパンツでしたが、ボクサーパンツに変えています。女性の好みとしてボクサーパンツが好きな方が多いらしいです。こういう意識をしっかり持つことは大事です。

身近な女性に再度チェックしてもらい、「だいぶ良くなった」と感想をもらいました。

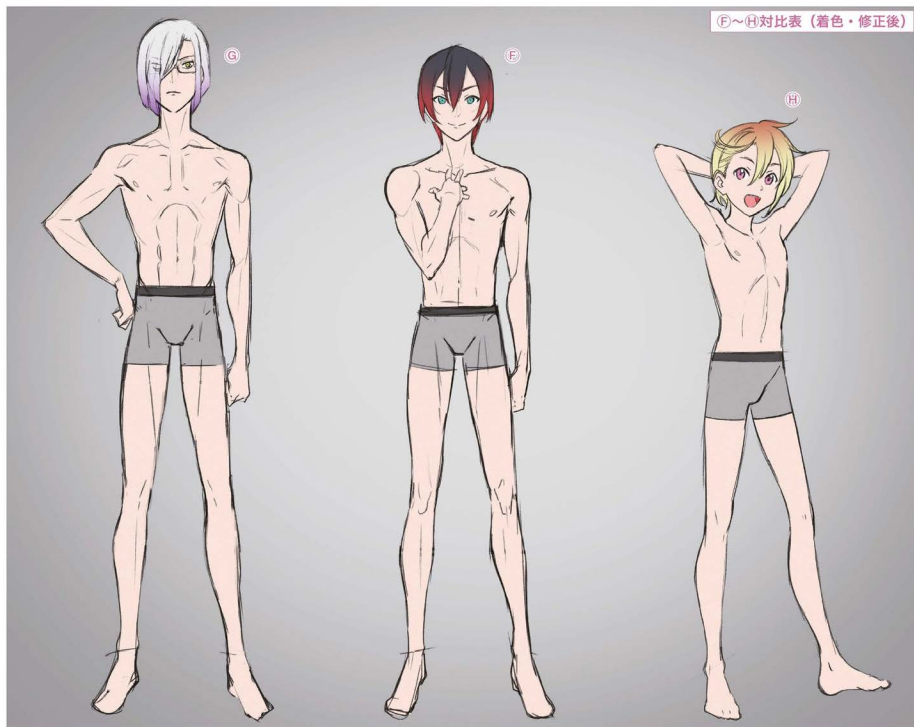
Ⓗに関しては「筋肉が付かないことに悩んでいるくらいのショタが良い」という意見をもらいました。本当にタメになります。

色も含めてさらに模索していきます。Ⓕは少し髪がもっさりしている印象でした。そこで毛量を減らして爽やかなセンターにしようと思います。金髪は軽薄な性格に見えてしまいました。

ロック系の激しいアイドル想定なので、男性キャラは髪が重たい印象でも力強くポジティブな捉え方が出来るはずです。なので、今回は黒髪で行こうと決めました。

Ⓖは〝プライドの高いキャラ〟と考え、前のページまでは高慢な表情しか描きませんでした。でも、こういうキャラはやはり**ギャップが魅力に繋がります**。そういう表情の模索も兼ねてデザインを探っていきます。

曖昧な色使いを避けて、**形がハッキリと分かる色**を試しています。現行の女性向けアイドルものも同様の方向性が多いので、それにならいました。現状どの髪色もアリの印象なので、3人のバランスで決めます。

Ⓗデザイン模索

男の子なのにかわいい小悪魔要素もある、そんな少年キャラを目指しました。寒色系の髪色は少しガラが悪く見えます。表情もコロコロ変わるキャラにしたいので、暖色系の髪色にして愛嬌を出そうと思います。

現状流行りの2色の髪色展開を取り入れつつまとめてみました。王道アイドルならセンターのⒻも優しい雰囲気で良いですが、多少激しめのアイドルイメージです。なので、リーダーらしく自信のある雰囲気を持たせせました。

Ⓕ～Ⓗ衣装デザイン模索

衣装デザインです。今回は色とシルエットでデザインします。全員が同じ形の衣装ではなく、バラバラの場合どうデザインするのかを見せたいという意図です。そこで、３人の色面積を同時に調整できる方法にしました。

②ディテールを考える

少しずつディテールを詰めていきます。Ⓗのシルエットが淡白すぎてつまらなく見えました。そこでⒼが羽織っているものに似たロングジャケットを着せます。服のダボダボ感で、背伸びした少年らしさを演出しています。

①服のイメージを色から考える

黒と灰色でそれぞれの衣装イメージを考えます。**黒はシルエットが細く見える色**です。そのため、引き締まったかっこ良さを演出するのに最適な色となります。

④色の細かな調整

小物と模様を加えます。花のモチーフは文字通り“華がある”ので、衣装に付け加えるには最適です。

バラの花言葉は本数によって違いがあります。メンバー全員で3本のバラを身に着けているので「愛しています」「告白」というメッセージです。アイドルの衣装設定としてはとても良い感じにデザイン出来たのではないでしょうか。

③差し色を使う

差し色として鮮やかな赤と紫を加えていきます。あまり色数を入れすぎてもイメージが散らかるので、さじ加減が大事です。

Ⓕ～Ⓗ三面図 & 表情ラフ

ⒻⒼⒽで各メンバーのラフを描きました。ここから清書していきます。

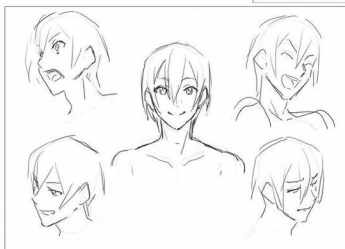
Ⓗ三面図ラフ

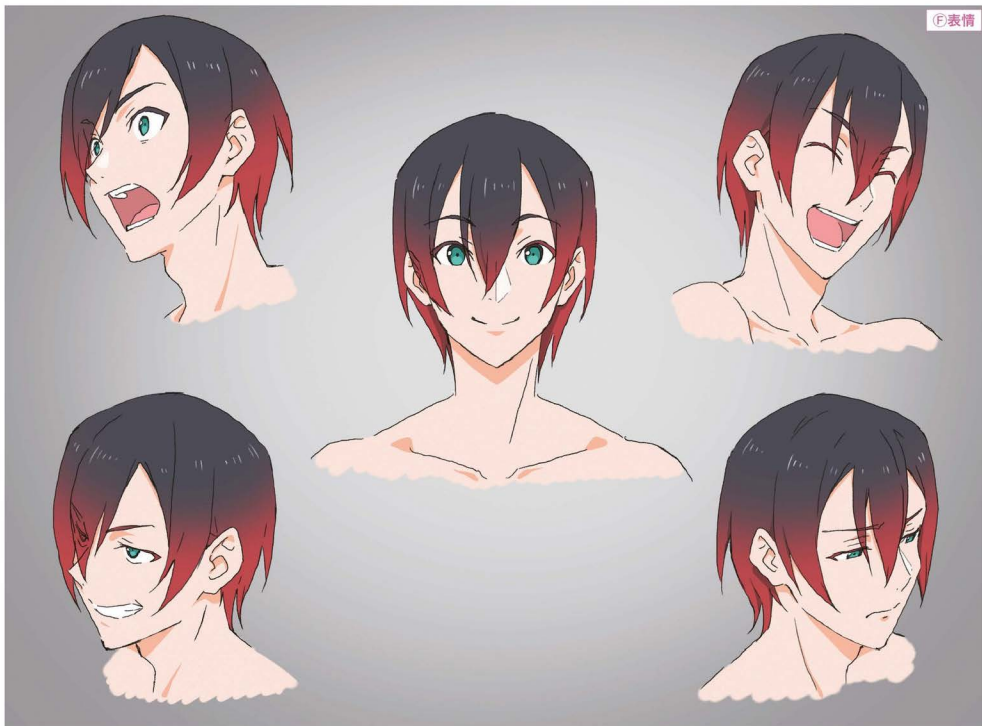
Ⓖ三面図ラフ

Ⓕ三面図ラフ

Ⓗ表情ラフ

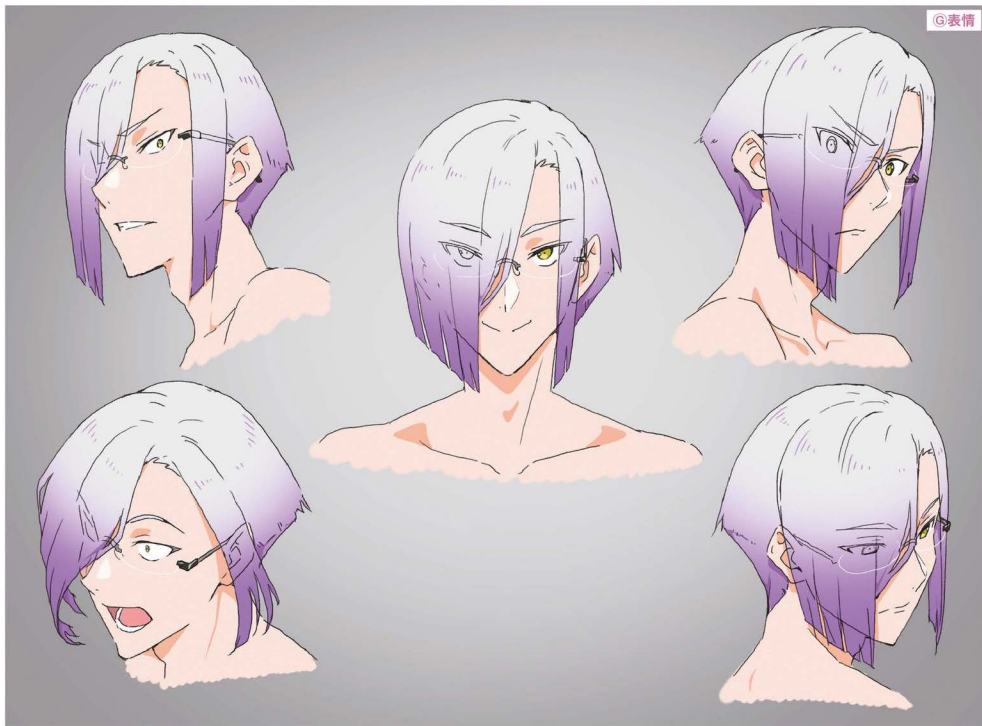
Ⓖ表情ラフ

Ⓕ表情ラフ

三面図を仕上げていきます。Ⓕはリーダーらしく誠実で、自信とやる気にあふれたデザインになったと思います。

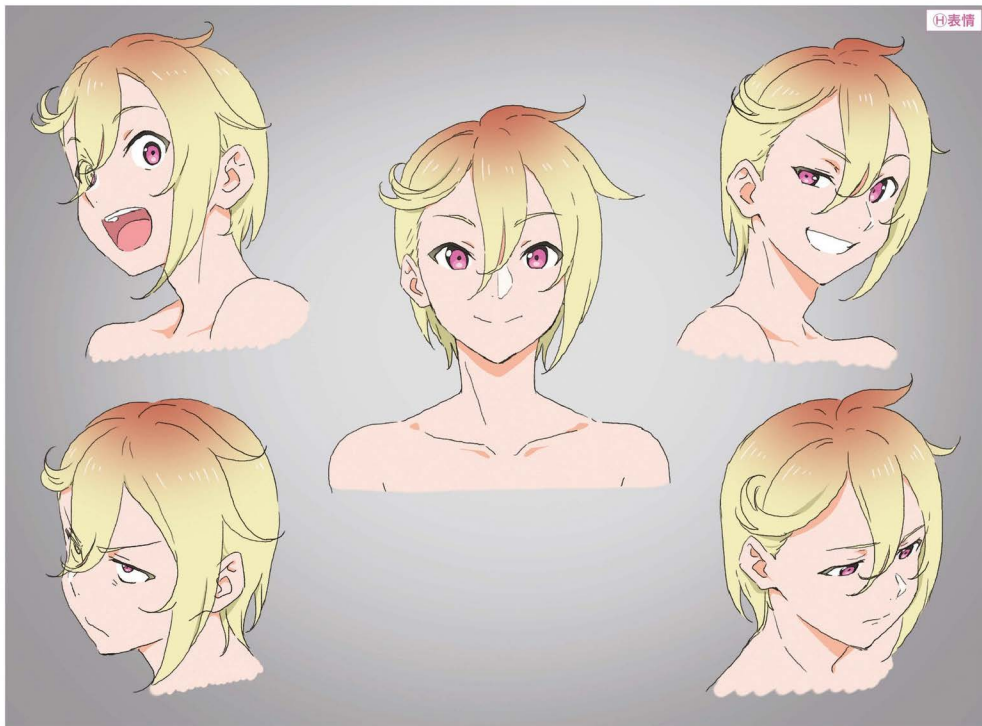
アクセサリーや小物に揺れる物が多いのは、ダンスなどで動きに合わせて揺らせたり、光らせたりと、**動きの演出に取り入れやすいから**です。そういう意図で、ネクタイなども追加していきました。服の縦縞で背の高さも演出しています。

99ページで描いた素体を下敷きにラフを描いて修正し、清書しました。最初より瞳は小さく、体型や髪型も洗練された印象に仕上がりました。

女性の描写とは逆に、男性を描く際は骨やシワ、筋肉やスジを生かせば、魅力的な絵柄を追求することが出来ます。右上のクシャッとした笑顔が気に入っています。

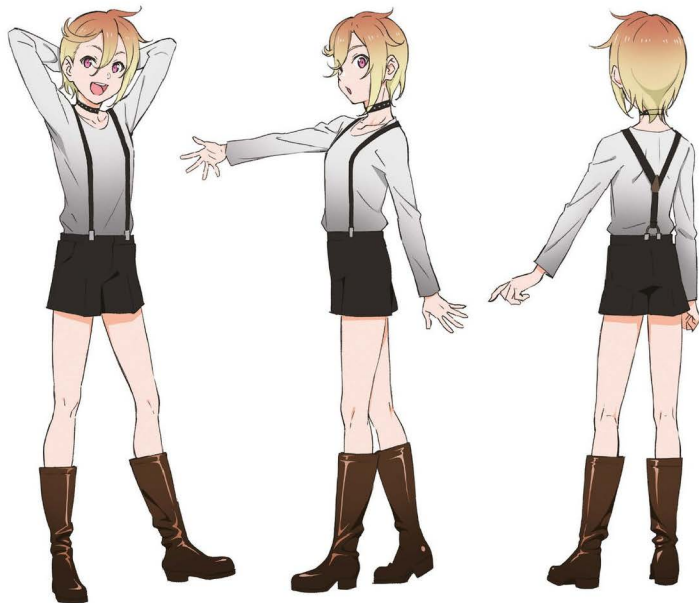
クールで高潔、でも少し抜けたところがある、ギャップを持ったキャラが出来たと思います。〝少し礼儀作法に厳しそうな家庭で育った雰囲気〟を表現できたかもしれません。

頭身が高すぎるキャラは現実離れしすぎて、感情移入しづらい傾向にあります。でも、見た人が憧れるようなタイプのキャラにしたかったので、見ための美しさを優先しました。

右上のムッとしている表情がかわいく描けたと思います。フチなし眼鏡で品のある印象になったのと、白と紫の髪色で神秘的かつ近寄りがたい雰囲気をプラス出来ました。造形として統一感があり、完成度の高いキャラになったと思います。紫の髪に対して、瞳に補色対比の黄色を入れることで、小さくても目立つ仕様にしました。

Ⓖ表情

少年キャラを作るなら、膝小僧は絶対に見せたかったので、衣装は短パンとサスペンダーにしました。一見、女の子にも間違えられそうな、ジェンダーレスな体型にしています。ダボダボの服でフェチズムも出せて良いと思います。

少年らしい意地悪そうな顔や、拗ねている感じを出せました。表情がコロコロ変わるキャラは描き手としても楽しいです。一方で、アニメだと芝居にかかる枚数も増えるので大変です。

Ⓗ三面図（補足設定）

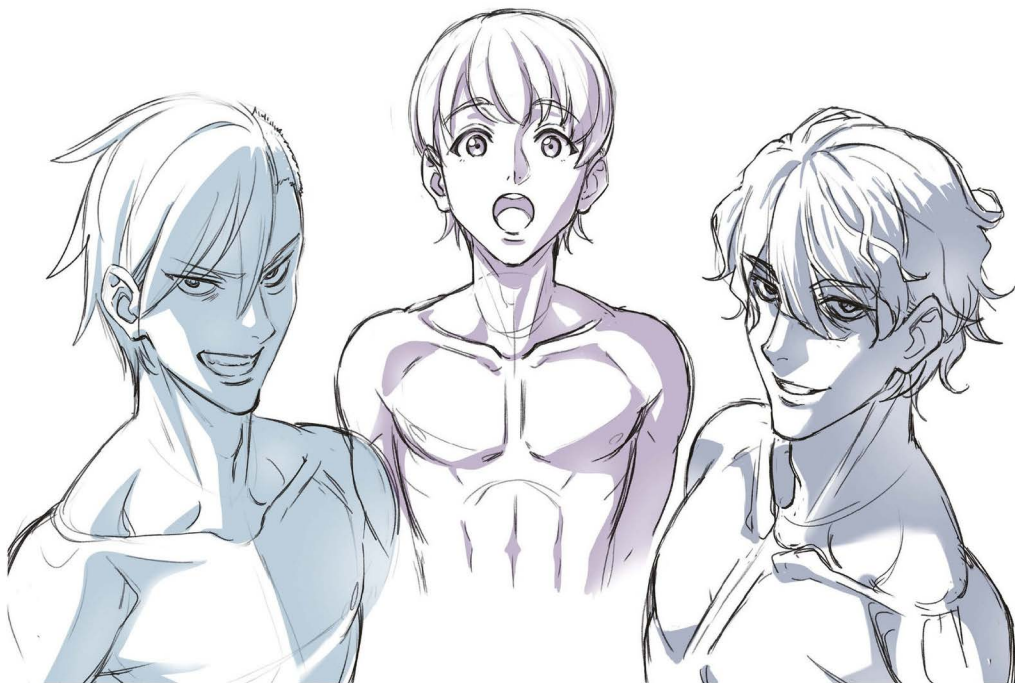
ロングジャケットを脱いだ設定を描きました。補足の設定として、こういう別パターンを描いたりもします。

Ⓗ三面図ラフ（補足設定）

男性アイドル総評

男性キャラクターのデザインを行ってみましたが、いかがでしたでしょうか。オリジナル男子アイドルものを仕事として行った経験がないので、このキャラクターが売れるか売れないかの判断は、この本の読者のみなさんに判断を委ねるところでもあります。ただ、デザインの強度としては高いものになったと思っています。

〝男性の魅力的な部分〟は、男女で見え方が違います。その違いを理解しつつ、現状の作品にはない付加価値を見つけること。それが男性キャラクターデザインのポイントになってくると思います。今回は、表情の変化などで少しはそういった部分を見せられたのではないかなと感じています。

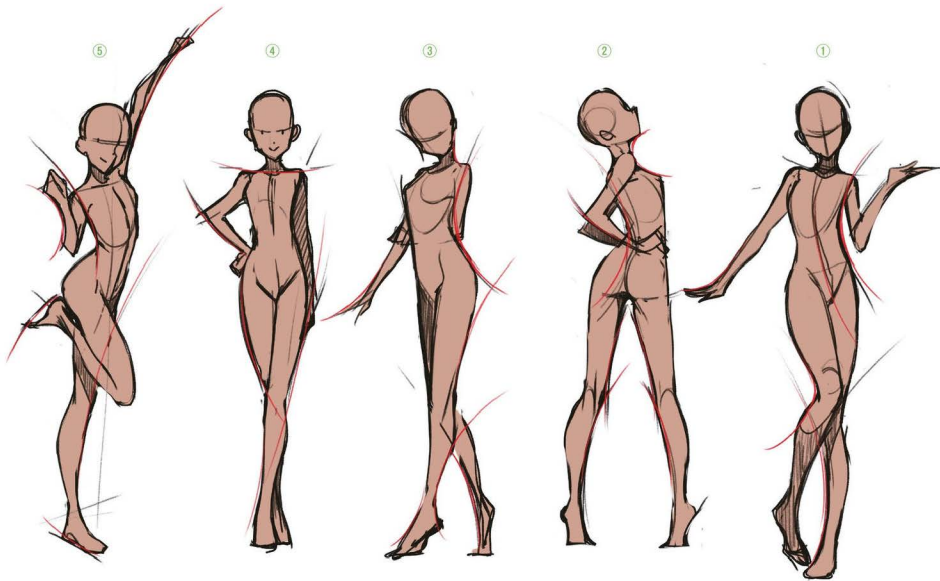
デザイン前は〝男性キャラらしい骨や筋肉などを好きに描けそうだし、気軽に出来るかな〟と思っていました。しかし、実際に描いてみると、女性アイドル同様、神経を使って作業することが多かったです。〝美しいもの、かわいいものにはしっかりと気を使って描かざるを得ない〟、ということです。まだまだ自分の中の引き出しを増やせそうなので、挑戦する機会があれば仕事でもやってみたいです。

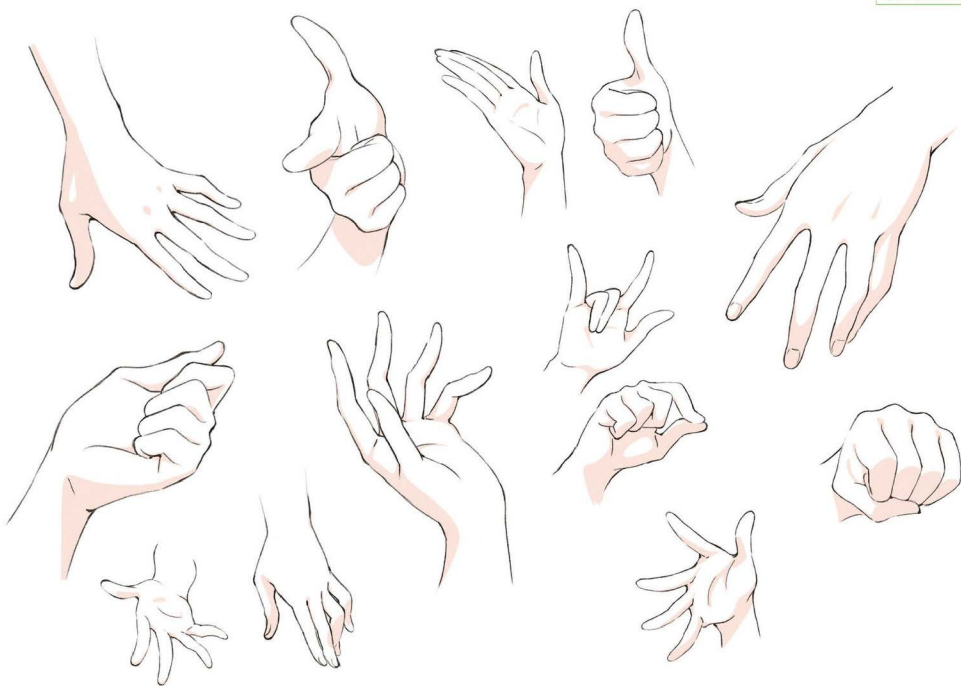
男性デザイン（別案）

作業に入る前に描いた男性アイドルのラクガキです。好き放題に描いてみましたが、仕事として見ると全く売れる気がしませんでした。慣れない絵柄作りに挑戦するには、今回行ったように時間をかけて調整する工程が必要です。

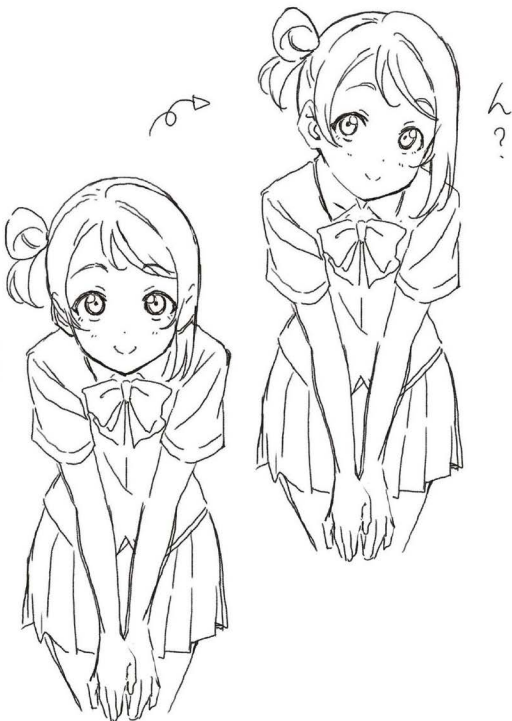
【第4章】

室田雄平がキャラクターデザインについて思うこと

デザインの練習というか、人間のキャラクターデザインに関しての提案です。ここでは普段から行っている練習を見せて行けたらと思います。

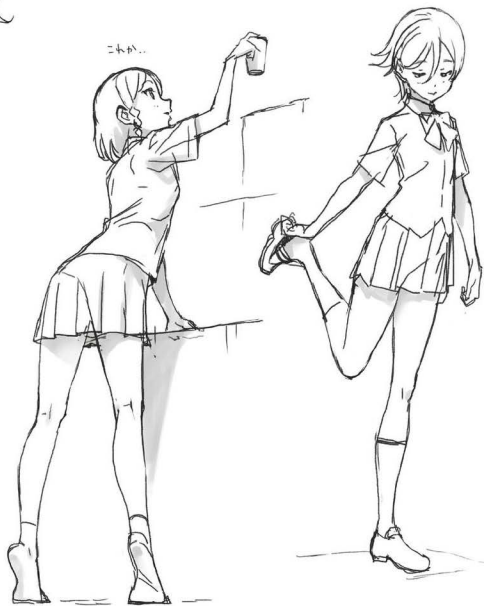
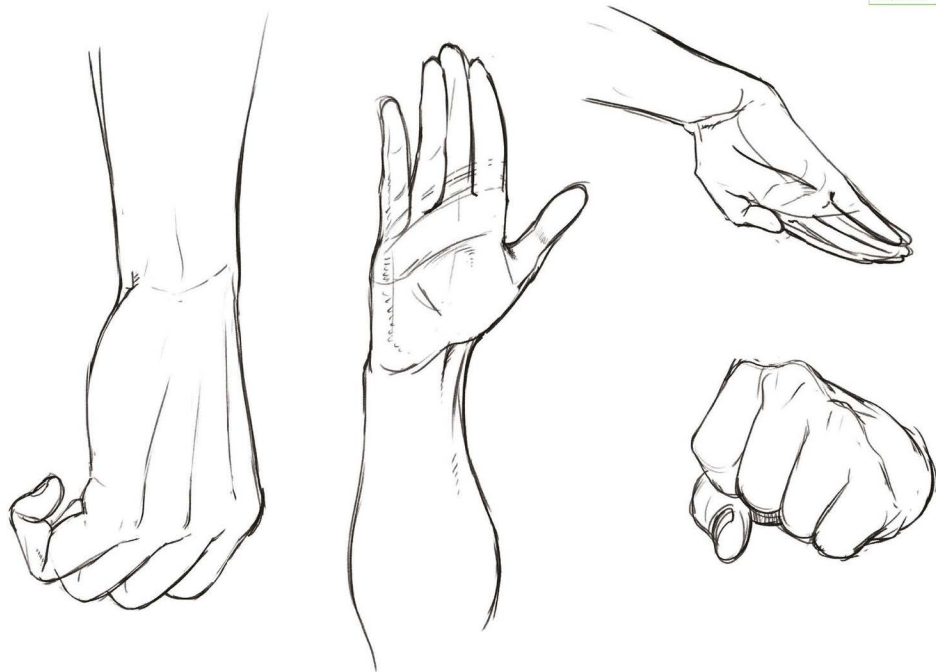
誇張したポージングの学習

まず〈記号として作られた形〉や〈シルエットのきれいさ〉を学びます。すでに誰かが描いたものの方が、情報が整理されていて学びやすい形になっていると思います。グラビアアイドルやモデルの写真を参考に、誇張したポージングをクロッキーもしくは模写をして、自分の中に取り込むのも良いです。

①はくびれから腰にかけてボディラインの曲線を見せたり、足を重ねて細く見せたりする方法です。②と③はつま先を立てて足を長く見せています。④が①の別バージョンで、足を交差させて1本足のように見せています。⑤がアイドルのポーズ。体の流れを意識して描いてみました。

若い女性の手の参考図版です。分かりやすくアニメ的に線と影付け表現で描いています。
骨が出ている部分は丸く、手の甲の腱の部分は影付けで表現しています。シワや筋肉をどうデフォルメするか、もしくは省略するかで描き手の個性が出ます。そこが面白いです。

女の子のあざといポーズ、仕草の研究です。参考に女性アイドル©の子を使っています。仕草の魅力は動きの中の〝瞬間〟にあります。**動きの前後を意識して描く練習をする**と、より効果的です。

①上目使いでこちらを見る仕草です。横向きで見つめられると弱いです。自然にやられると、狙っているのか、いないのか…世の男性たちはモヤモヤする瞬間ではないでしょうか。

③困り笑顔です。やりすぎ感はありますが、かわいいので許せてしまうポージングです。

②ぶりっ子なお願いポーズです。テンプレな甘え方ですが、好きな人は多いです。

日常的な仕草の研究です。この本で描いた女性アイドルを使って参考イラストを描きました。でも、**一番の練習は外に出てひたすら人間を観察すること**です。もちろんスケッチ出来るとさらに良いですが、まずはハードルを上げずに、ひたすら見るのが大事です。いつも何気なく見ている通勤、通学の情景。それをひたすら観察する。スイッチを入れて改めて日常を見てみると、新たな発見や気付きがあります。そういうものの積み重ねが絵の説得力に繋がります。

男性の手

手の練習は、男性の手から始めるのが良いかもしれません。骨や筋肉、シワなどの全ての要素を気兼ねなく詰め込んでも絵になりやすいからです。

逆にいきなり女性の手を描くのは難しいです。女性の手は、手の凹凸や仕組みを理解した上で、要素を足し引きした洗練された表現を求められます。

現代劇の衣服に関しては、時代毎に流行り廃りがあるのでとても難しいです。流行を取り入れるタイプの作品でなければ普遍的な服を着せるのが無難です。だからと言って**新しい知識を入れないのもクリエイターの怠慢**だと思います。月1くらいをめどに、ファッション誌を購入して軽く模写すると良いです。自分の怠慢でデザインの選択肢を狭めないようにしたいです。

色気のあるキャラクターデザインをしている人は、骨や筋肉などの基礎知識をしっかり習得しています。人体部位の名称など、学術的なことを覚える必要はありません。

イラスト技法書に載っている絵をひたすら模写して、イメージを体で覚えるようにするは良いことです。

第1章のはじめにインプットとアウトプットの話をしたので、ここからは自分の過去絵と向き合い、振り返ろうと思います。このコーナーの絵は、僕が実際にアニメーターになるために作った「就職活動用ポートフォリオ」の一部です。

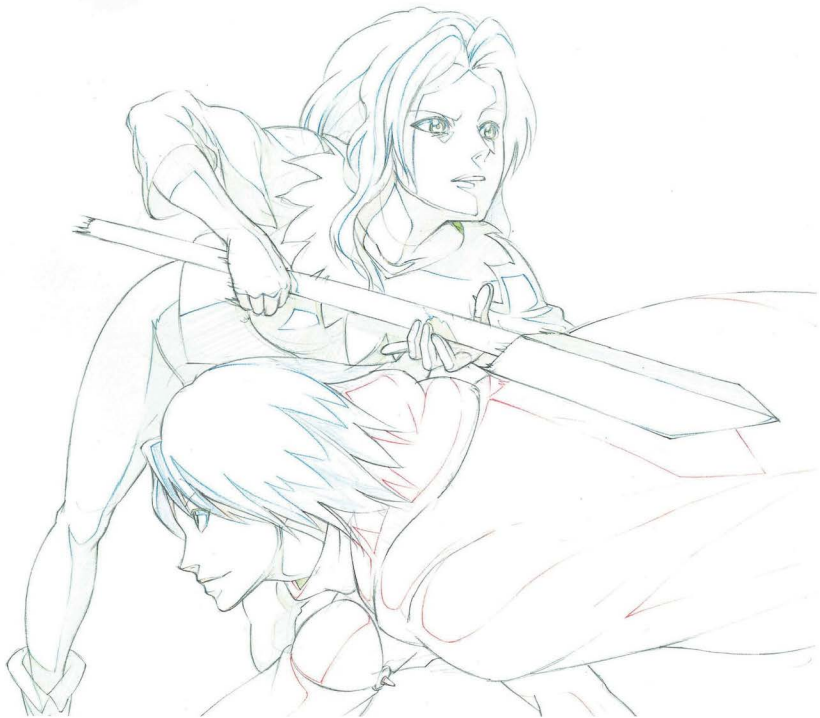
就活先の募集要項には「画力が分かるようなラクガキ」との記載が、どの会社にもありました。

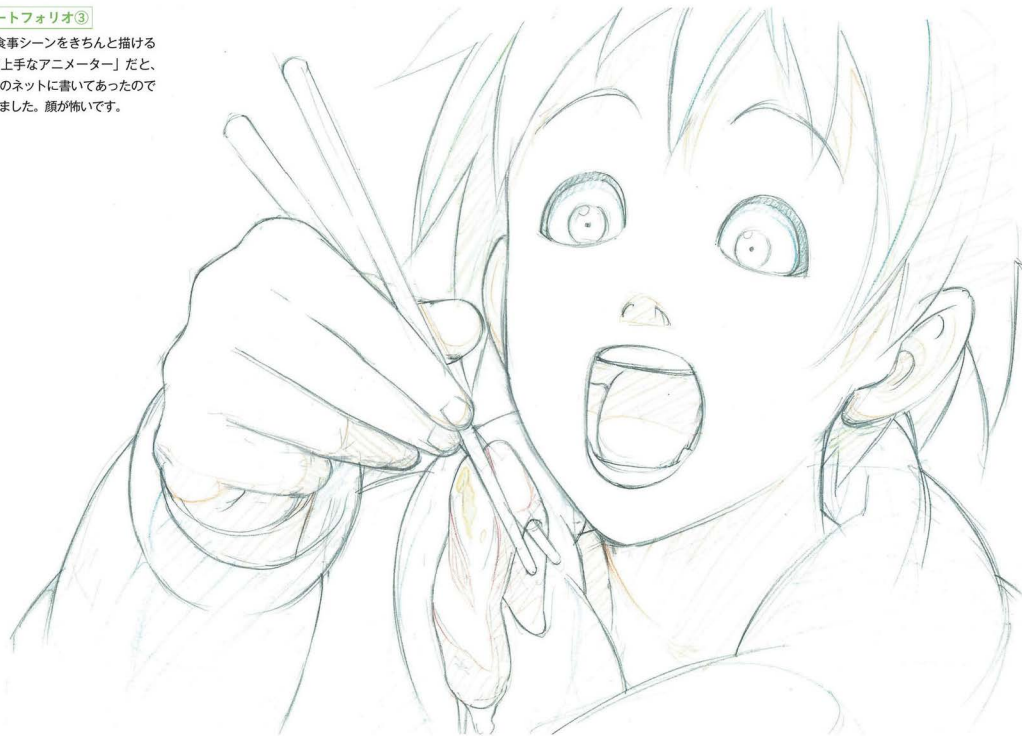
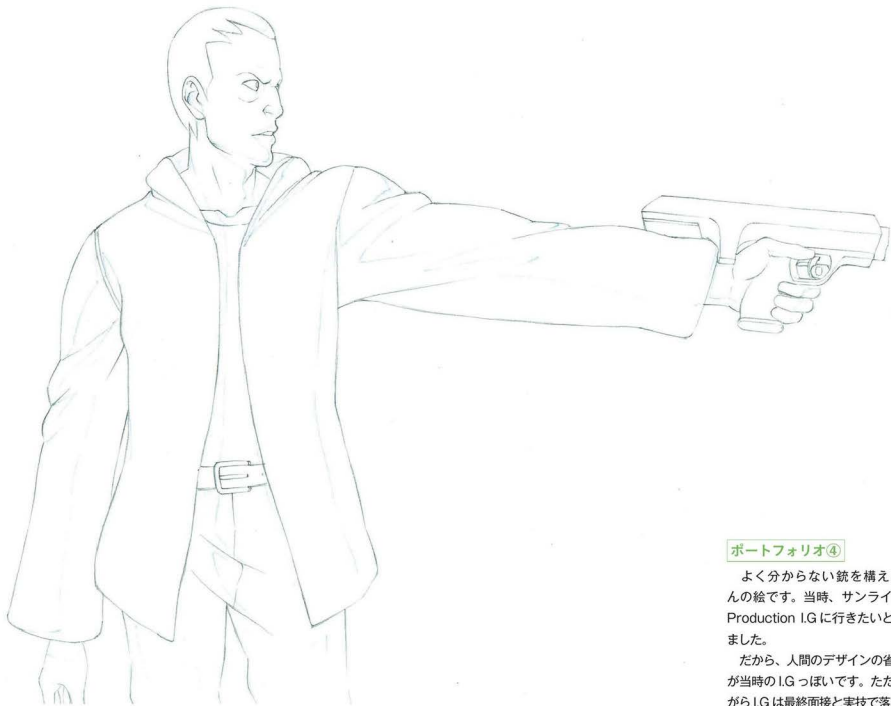
なので、『新世紀エヴァンゲリオン』の原画集や雑誌に載っていた原画などを見て、見様見真似で原画風のラクガキをしました。ほとんどが22歳の頃に描いた絵になります。

ポートフォリオ①

物と人の関係を描きたかったので、銃と人を描きました。銃の形取り、持ち方を含め、いろいろと怪しい絵ですが、描き慣れないなりに頑張っている感はあります。

ポートフォリオ②

アクション表現が出来ることをアピールしたくて描いた絵です。レイアウトなどいろいろとひどいですが、“動きを描きたい”意欲は伝わったはずです。

ポートフォリオ③

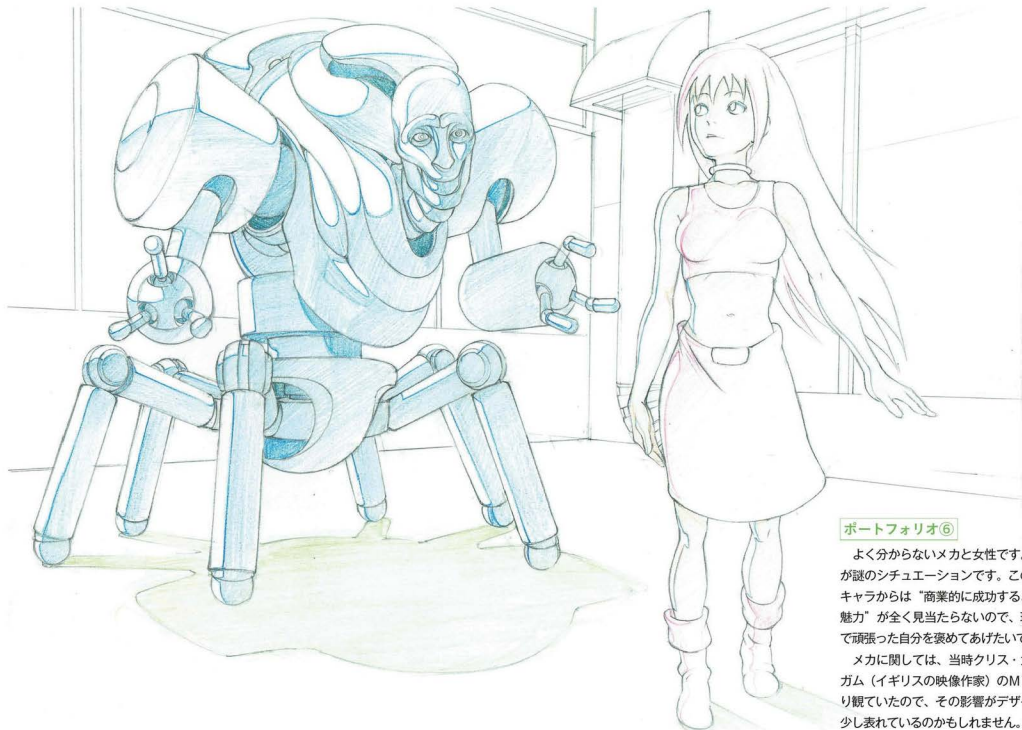
「食事シーンをきちんと描けるのが上手なアニメーター」だと、当時のネットに書いてあったので描きました。顔が怖いです。

ポートフォリオ④

よく分からない銃を構えるおじさんの絵です。当時、サンライズよりもProduction I.G に行きたいと思っていました。

だから、人間のデザインの省略の仕方が当時のI.G っぽいです。ただ、残念ながらI.G は最終面接と実技で落ちました。

ポートフォリオ⑤

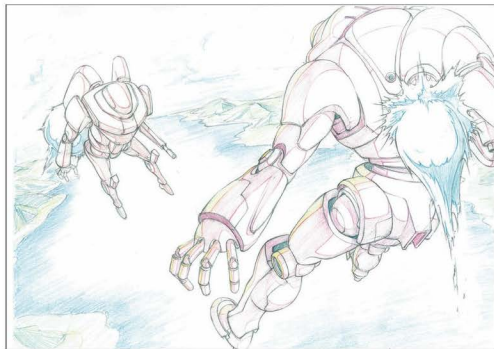
“アクションを描きたい”アピールの絵です。下手くそなりに“人物をパースの上に乗っけてやろう”という意志は感じます。今見るとアニメ的な絵を描き慣れていない感じがひしひしと伝わってきます。

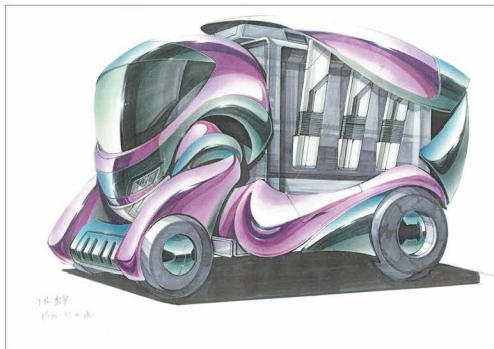
でも当時は“結構描けているのでは!?”と思っていました。サンライズの講師の方々（かたがた）には見抜かれていたので、面接の時に「で、普段はどんな絵を描いているの？」と聞かれました。緊張しすぎて何と答えたのかよく覚えていませんが、拾っていただいて感謝しています。

ポートフォリオ⑥

よく分からないメカと女性です。全てが謎のシチュエーションです。この女性キャラからは“商業的に成功するような魅力”が全く見当たらないので、現在まで頑張った自分を褒めてあげたいです。

メカに関しては、当時クリス・カニンガム（イギリスの映像作家）のMVばかり観ていたので、その影響がデザインに少し表れているのかもしれません。

ポートフォリオ⑧

　メカと人です。走りと髪のなびき、メカの巨大感で空間を描きたかった絵だと思います。腕関節の楕円が狂っているのが気になります。

ポートフォリオ⑦

　メカの空中戦です。エフェクトとメカ、背景にキャラ（メカ）をしっかり乗せられるということをアピールしたかった絵です。手前のメカの右足位置が怪しいです。でも、それなりに描けている方だと思います。

ポートフォリオ⑨

　これは19歳くらいの時に描いた絵です。工業デザインを学んでいた片りんが見られます。この頃はアニメーターになる気なんて全くなかったです。

【第5章】

イラスト製作からのデザイン提案

ここからは軽めのイラストを描いてデザイン力を鍛えたり、自分のクセを掴んだりします。現状の商業イラストでもすっきりとした色彩で見せる方や、シンプルな画面構成で見せる方など多種多様いらっしゃると思います。ですが、今のオタク的な商業の世界で主流のデザインは、色塗りなどの装飾で情報を盛り込むタイプが多く、見る側もそれに慣れてしまっている印象です。

アニメのキャラクターデザインは、作業者の負担を減らすため、線などの情報量を減らすことが必要です。イラスト制作は1枚絵にかける時間が多い分、絵としての魅力をプラス出来ることが多くあります。**イラスト的発想で足し算を学び、アニメ設定を作る要領で引き算を覚え、最終的に洗練されたキャラクターデザインを作る判断力を養う**のが狙いです。

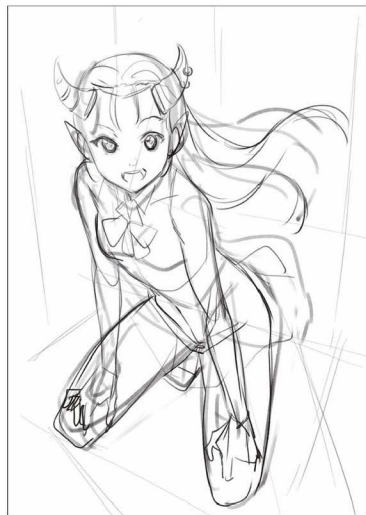
例えば、魅力的なイラストを描かれる方のデザインが、アニメや3Dになった時にイマイチ、バッとしないものになってしまうことはよくあります。それはまさに、魅力的な要素の抽出に失敗した例と言えるかもしれません。

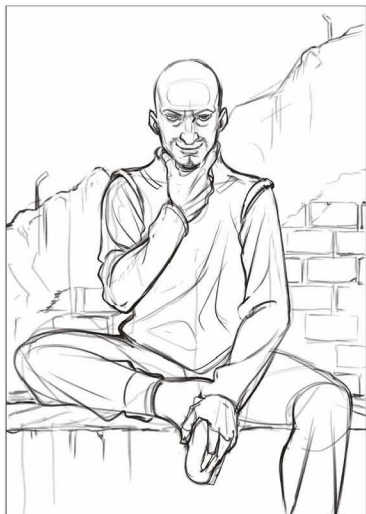
ファンタジー女子を表現したくて描いたものです。完全に手癖で描きました。マンガ的なタッチや描き込みは顔ではなく、髪や鎧に入れています。そのくらいの割合で抑えるとスッキリして良いのかなと思います。

SF風のラクガキイラストです。個人的にラフは良い感じだなと思います。アーマーを取ったら中に美女、というのは王道のシチュエーション。好きな人も多いと思います。

アーマーがごつければごついほど魅力的なギャップが生まれます。今回は若干、スポーティな配色にして、未来で行われる殺伐としたゲームスポーツ、という想定にしています。

アクション、肉弾戦の生々しさを描くなら、やはり骨格や筋肉の知識は欲しいです。目、鼻、口に限らず筋肉やたるみをどういう風にデザインしていくかは、デザイナーの力量が問われるところです。なので、リアル寄りのアクション作画は、肉体をどうデフォルメするかの良い練習になると思います。

これは 90 年代にありそうな退魔アクションアニメ風のデザインになった感じです。

角の生えた女子高生です。角にはピアスを付けました。人間ではないキャラクターに人間的な小物を与えると、パーソナリティを演出できます。

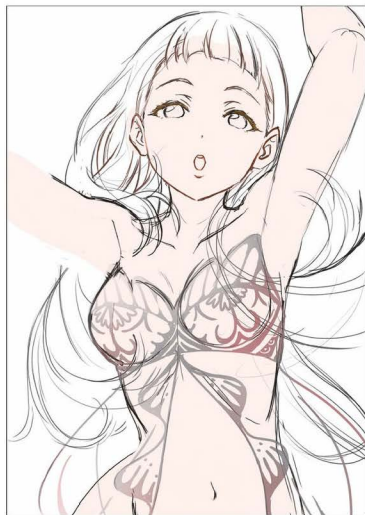
ネイルを加えれば、より“らしく”なったかなと、描いた後で思いました。

おじさんです。イメージは“敵国の軍団長”です。ラフの方が形がはっきりと出て良かったかもしれません。

女性よりも男性の方が凹凸があって描きやすいです。シンプルに悪人面です。一方で、体型は少しこぢんまりとさせて、武術の達人感を出しました。

小悪魔的になるようデザインしながら描いたつもりです。でも、"表情も誘惑するように描けば良かったな" と後で思いました。

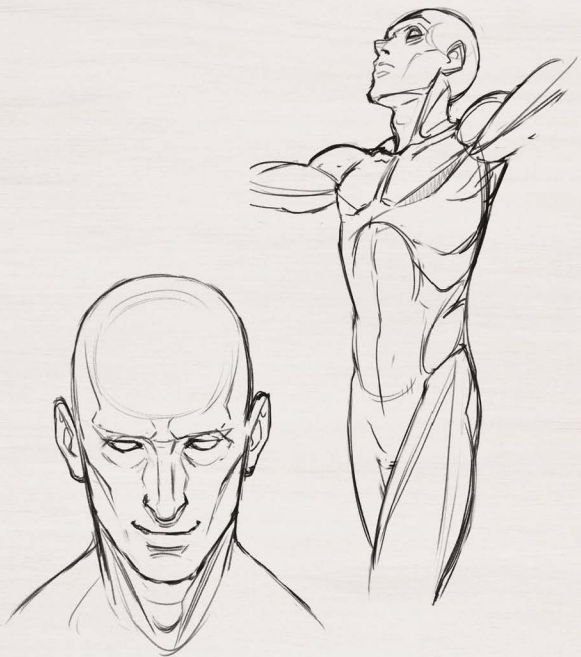
くっきり二重で紫髪だと、少しスピリチュアルな感じが出ます。

Vチューバーみたいなデザインです。15年くらい前、学生だった頃によくデザインのカラーリングで見かけた組み合わせの色合いです。それが今になって流行するという、循環している感じが面白いです。

デザイン的には、髪をメッシュにすると“Vチューバーっぽくなるかな”と思い、入れています。ラフだと清楚なお嬢様路線に見えました。でも、着色の段階で“つまらなさそうだな”と感じて、その後に路線変更しました。ギャップで面白くなったかなと思います。

金持ちファンタジーお嬢様をデザインするつもりでした。しかし、妙な色気が出てしまったため、毒っ気がある感じにしました。

白は純白で高潔なイメージがありますが、一方で様々な色に染まる色なのでうさんくさい色でもあります。背景の赤と黒で少し不穏な感じも演出してみました。

猟奇的なバニーちゃんです。バイオレンスな映画と言うか、タランティーノ作品のようなイメージです。こういう絵をSNSで上げると「病んでる」とか言われて心外です（笑）。

デザイン的には、片手で重い物を持てるやや筋肉質、おかっぱパッツンでバニーという属性過多な感じです。その割にはきれいにまとまったかなと思います。

室田雄平を探る

ここからは著者の室田雄平さん自身の人物像に迫っていきます。まずは忙しい室田さんに時間を作ってもらい、ロングインタビューを敢行。絵の仕事に就くきっかけ、それに室田流デザイン術やアニメ業界の話、そして大人気アニメのキャラクターデザインを任されたその経緯まで、余すことなく語ってもらいます。

さらには、室田さんを知るためのありとあらゆる質問を100問にまとめた一問一答を実施。内容は、仕事やプライベート、自身を構築してきた趣味や芸術作品、過去や未来のことまで様々。これを読めば、室田さんの全てを知ることが出来る…かも!?

そして今回、気になる自宅の作業部屋を室田さん自身が撮影。愛用の筆記具や作業机、アニメーターの仕事で不可欠なデジタル機器など、その作業環境もチェック!

Special Interview 室田雄平

トップアニメーターのひとりとして最前線を走る室田さんにロングインタビューを敢行した。業界に入るきっかけや、大ヒットアニメのキャラデザインを担当するいきさつ、アニメーターとしての思いを聞く。

アニメーターを目指すきっかけになった、とあるアニメの〝作画回〟

―幼い頃から絵を描くことが好きでしたか？

室田　ずっと描いてましたね。僕が子どもの頃に「SDガンダムカード」というのが流行っていて、それをひたすらマネたり、自分だけのSDガンダムを自由帳に描いたりしていました。

―将来的に「絵を描く仕事に就きたい」という思いはあったのですか？

室田　全く考えてなかったわけではないですが、小学校高学年くらいから〝マンガ家になりたい〟と思い始めて。美大に入ってからも〝なれたらいいな〟くらいに考えていました。

―美大の専攻はプロダクトデザインなんですよね。

室田　そうです。その時は二足のわらじじゃないですが、〝とりあえず絵を描いてごはんを食べていきたい〟と思っていて。ただ、デザインの勉強も興味があったので、そちらの道も模索しながらマンガを描きつつ、〝大学在学中にマンガ家になれたらいいな…〟くらいの漠然とした考えだったんです。

―保険としてプロダクトデザイン系の仕事にも就けるように、その勉強もしていたと？

室田　プロダクトに全く興味がなかったわけじゃないって言うか、むしろ興味あったんですけど、〝普通に就職するんだったらデザイナー、冒険に出るならマンガ家もいいかな〟みたいな思いでした。

―そこからアニメーターを目指すことになったきっかけはあったのですか？

室田　昔からアニメは好きで観てました。でも、特別作画に興味があったとかではなくて。そんな時、大学在学中に観た『NARUTO』の作画回と言われる第133話をたまたま観て。〝何だこの作画は!?〟となったのがひとつのきっかけですね。それだけが理由ではないですが、アニメ作画というものにすごく興味が湧いてきて、〝こんなうまい絵を描けたらいいな〟という思いが強くなりました。

それから『新世紀エヴァンゲリオン』の原画集や、アニメの素材など集めた本をひたすら買い漁るようになって。徐々に〝アニメ作画の仕事に就きたい！〟となったんです。

―そこからアニメ業界への道を模索し始めたんですね。では、アニメーターになるため学生の時に一番力を注いだ練習法を教えてください。

室田　美大ではプロダクトデザイン専攻で、基本的に物ばかり描いていました。なので、実はそれまで〝人物をしっかり描く〟ことをやってなかったんです。人物画や石膏のデッサンもやったことがなくて…。

でも美大だったので、図書館に資料が一杯あったんです。そこで人物の「解剖図」や「ポーズ集」を借りて、ひたすら模写しながら人体に対する理解を深めていきました。後は普段から日常の風景を観察するようにしました。映画も好きなので、映画を観ながら画面のレイアウトについて漠然と考えつつ観るようになったり。そういう意識を変えた観察を行っていきました。

―学生の頃は独学で勉強していたんですね。そこからアニメ業界に向けた就職活動が始まると。

室田　3年生になった時に、企業のデザイン部門に就職するためにポートフォリオを作っていました。その時、〝アニメ会社に就職するっていう道もあるんじゃないか〟と考え始めて。けれど、どうやったらそこに就職できるのかよく分かってなかったので、ネットで調べたりしてました。それでイラストやラクガキを集めたポートフォリオを作れば試験を受けられることを知って。

その結果、サンライズに受かることが出来ました。そこから若木塾（現：サンライズ作画塾）で本番を兼ねた1年間の研修を経て、スタジオ配属、という流れです。

―すごいですね。ちなみにサンライズ以外のアニメ会社も受けたんですか？

室田　Production I.Gやジーベックも受けたかな？2、3社受けて内定が出たのはサンライズだけでした。

―大手ばかりですね。

室田　周りにそんなアニメに詳しい人がいなくて、ならば「誰でも知ってるアニメ制作会社に就職してやろう！」っていう気持ちがあったんです（笑）。

―志高く、といったわけですか。

室田　どうなんですかね？（笑）　けど、〝誰でも知ってる会社の方が親も説得しやすいだろう〟というところも含めて、名の知れた会社ばかり受けてました。

―美大ではアニメとは関係ないプロダクトデザイン専攻でした。両親にはアニメ会社への就職について相談していたんですか？

室田　就活時に〝アニメ関係の仕事に就きたい〟と話したら、母親はすごく驚いていました。実は一般大学の受験も経験してるんですよ。でも志望校に受からなくて1浪することになって。その時に、〝もう1年同じ勉強するのはしんどいな〟と思ってしまって。

そこから自分の好きなことをやりたいという思いもあり、美大受験に切り替えたんです。なので、「また道を変更するのか」って渋い顔をされましたが、「好きなようにすればいいよ」みたいな感じで、猛烈な反対はありませんでした。

―そうだったんですね。子どもの頃にSDガンダムを描いていた話が出ましたが、業界でどんなジャンルの絵を描きたいと思っていたのですか？

室田　プロダクト的にはメカはむしろ得意分野なので、〝出来るんだったらメカ作画をしてみたい〟という思いはありました。作品の内容的には、割と殺伐としたものやアクションもの、それこそロボットとかおじさんキャラとか、そういうのを描く方が得意でした。

―何だか意外です。この世界に飛び込む前に、影響を受けたアニメーターはいますか？

室田　ずっと憧れているのは、松本憲生さんや中村豊さんなど、作画MADで派手なアクションを得意とする方々（かたがた）ですね。後はいわゆる〝I.G作画三大神〟

と呼ばれる沖浦啓之さん、黄瀬和哉さん、西尾鉄也さん。すごく色気のある日常芝居とか、そういうものを含めて業界に入る前から好きですし、今も憧れです。

——憧れの方々とは実際、会いましたか？

室田　I.Gの面接の時、1度黄瀬さんをお見かけしたくらいですね。その時はお話しは出来なかったです。〝その人たちに近付きたい!〟という感じではなく、ずっと憧れという感じなんです。

——将来的に一緒に仕事をしてみたいですか？

室田　いやぁ…恐れ多いです（笑）。勉強させていただきたいという思いはありますけど。

——ぜひ共作を観てみたいです。そこからサンライズの若木塾で1年間アニメーターの勉強が始まったと。具体的にはどんなことを学んだのですか？

室田　最初はトレースや、原画の素材から動画を起こす方法などを学びました。

『MONSTER』や『舞-HiME』、『アイドルマスター XENOGLOSSIA』など、お世話になっていたスタジオ・ライブで実際使用された原画素材から、その動画を起こして講師に観てもらったり、講師の方が描いたコンテを基に原画を起こす模擬原画の課題があったり。後は人体解剖図の理解から来る動作の研究、どういう理屈や仕組みで動きが構成されているのかなど、そういった内容を勉強する感じです。

——大学で人物画を十分に描いていない分、室田さんのアニメーターの原点は若木塾の1年間にあると。

室田　アニメのワークフローを理解するのは、その1年が大きかったのかなと思いますね。タイムシートの付け方だったり、指示の出し方だったりとか、そういうことを勉強できたのが一番大きかったです。

大ヒットアニメのキャラクターデザインを担当する経緯

——そしてアニメーターとしての第一歩を踏み出したと。最初の仕事は何のアニメ作品でしたか？

室田　まずは若木塾時代に、お金もらえる仕事として最初に受けた作品は、動画だと『宇宙をかける少女』ですね。サンライズ第8スタジオの動画を若木塾全体でもらってやったのが初めての仕事です。原画の仕事だと、同じく若木塾全体で受けた『ポケットモンスター ダイヤモンド＆パール』だったかな。

——動画も経験していたんですね。

室田　動画もちゃんと3ヵ月研修を受けて、本番動画もやるようなシステムだったんで。そこは全くやってないというわけではないんですよ。

——初めて自分の描いた絵が動いているのを観た時の感想はどうでしたか？

室田　作るのにすごく時間をかけたのに、こんなに一瞬で終わっちゃうんだなって（笑）。メカ動画のアクションカットを担当したんですけど、1、2秒であっさり流れていきました。それでももちろん画面に映るのはすごく嬉しくて感動しました。

——他にもたくさんの作品で原画の仕事をしたと思います。その中で、印象に残っている作品や、思い出深いカットなどはありますか？

室田　若木塾を卒業して、新人は1度サンライズの作画室というところで、どのスタジオに配属されるか待つ期間があるんです。その間に受けていた仕事が、〝一番もがいて頑張っていた時期なのかな〟と、自分では思っています。

その時は『よくわかる現代魔法』という作品を作画室で定期的に仕事を取っていて。自分の中でも初めて枚数をかけてアクション作画をやったのでよく覚えてますね。新人なりによく頑張ってたなと。今観るとひどいもんなんですけど（笑）。第1話で2つ頭の犬が走るカットがあって、描いた動物を動かすというのがほぼ初めてだったので。そこが割と頑張って調べながら描いてたんで、印象に残ってますね。

——「動物を走らせるのは難しい」とよく耳にします。

室田　走りは何とかなるんです。でも、動物の歩きの方が難しいんです。ちゃんと頭の中で動作の仕組みを理解してないと、どこに原画を置いていいのか分からないというか。結局全部原画で描くことになるので、すごく大変なんです。

——それも若木塾で教えられたことなんですか？

室田　そうですね。やっぱりそういうのって『ジャングル大帝』世代というか、ベテランの方がすごくうまいんですよ。動物を生き生きと動かすことに長けている方が多くて。

リアル系を得意とするアニメーターさんたちもすごい動物作画をされています。それはそれでうまいんですけど、動物ってもっとしなやかで躍動感のある動きをするんですね。その点、ベテランの方が動物作画をされると、そういう魅力を描くことに関してさらに長けてるというか。そういうのを教えてもらえたのは、すごくいい経験だったのだと思います。

——その後、『ラブライブ!』でキャラクターデザインの仕事を任されることになります。これは、どういう経緯で引き受けることになったのですか？

室田　配属されたサンライズ第8スタジオでプロデューサーに呼び出されて、「これからキャラデザのオーディションをするんだけど、やってみないか?」みたいな話があって。その際にスタジオ中枢にいるベテラン作画陣の方々から「新人も全員キャラクターデザインのコンペを受けさせてみたらどうだろうか?」という提案があったんです。

そこでアイドルもののCDを渡されて、「かわいい女の子を描いてみて」と言われたのがきっかけです。そのコンペ自体は1次2次選考があって、最終的に通ったのが僕だったんです。スタジオの人ほぼ全員が受けたと思います。

——それはプロになって何年目のことですか？

室田　配属されて1年目ですかね。よく選ばれたなと思います（笑）。その当時はまだ小規模なタイトルだったんですよね。いきなりアニメ化とかじゃなくて、「まずはCDを出します」程度の小さい企画というか。

——しかしその後、テレビアニメ化が決まりました。

その話を聞いた時はプレッシャーを感じましたか？

室田　その時点では〝やるんだ〟くらいの気持ちで、そこまでプレッシャーは感じてなかったですね。〝どこまで任せてもらえるんだろう？〟とは思ってましたけど（笑）。やる気の方が先走ってたというか、〝やるんだったらやれるところまでやりたい〟という気持ちでした。

――自分の作ったキャラクターが画面で動くというのは、初仕事以上の感動があったんではないですか？

室田　もちろん感動はしました。けれど、割と複雑な気持ちもあったというか。自分の作り出したキャラクターをみんなが描いて動かしているっていう状況が複雑だなと（笑）。先行したPVの時も描いてもらっていましたが、より不思議な感覚というか。

――確かに中堅やベテランの方たちが自分のキャラクターを動かしているわけで。

室田　というのと、後はもう始まっちゃうと止まることが出来ないので、毎回必死でやってました。

――では放映時もバタバタして感動どころじゃなかった感じですか？

室田　でも第1話の放映はスタジオ全員で観ていたので、感動というよりも楽しかったですね。はじめは〝とりあえず作ってみたけど、どうだろう？〟みたいな感触で。オリジナルなんで、放映してみないとそれが受けるかどうかも分からないじゃないですか。そういう意味では怖さ半分、楽しさ半分という感じでした。

キャラクターデザインのこと、そしてアニメーターとしてのあれこれ

――ここからはデザインについて聞いていきます。室田さんが人と違うキャラクターをデザインするために意識していることがあれば教えてください。

室田　実は〝人と違うものを作りたい〟という意識はほぼないんです。そういうものって、放っておいてもにじみ出てきちゃうものなので。〝「アニメを観る側にとってストーリーの邪魔にならないような絵柄」にしつつ、「パッと観て華があるようなデザイン」にしたい〟という思いだけです。

その2つの要素って矛盾しているようなイメージではあるんですけど（笑）。それを上手に両立できるよう絵柄を模索することには務めています。

――今ものすごい本数のアニメが放映されていて、アニメに詳しくない人からすると「どれも同じ絵に見える」といった話をよく耳にします。でも、室田さんの絵は観た瞬間に描いた人が分かるような気がします。

室田　そうなんですかね？　その辺りは自分ではあまり分からないですね（笑）。長年続けてきたからっていうのもあるのかもしれないですけど。

――特別意識しているというわけではないと。

室田　全然意識したことはないです。むしろなるべく多くの人に受け入れられる絵柄にはしたいと思っていたので、その時その時の流行りを汲みつつ、徐々にカスタマイズしていくという感じですね。

――具体的に何か参考にしてきたものはありますか？

室田　特定の何かという意味では全くないですね。美少女ものなど、その当時の流行っていたアニメ作品を観ながら、〝目の処理はどうなってるんだろう〟とか、〝顔のバランスがどういうものか〟など、その都度確認したりしています。流行のハイライトの入れ方など最先端の手法をチェックしながらも、ただ〝その流行のデザインがそのまま広く世の中に受け入れられるかというと、必ずしもそうではないな〟というのは思っています。

視聴者が一番心地好く観られるような温度感というのは大事にしていきたいというのはあります。〝多少の野暮ったさは残しつつ、それでも全くダサくはならないようなバランス感覚で絵柄を模索していく〟というのが大事なことなのかなとは思っています。

――では「最近だったらここに特徴を置いている」みたいなポイントはありますか？

室田　〝流行を参考にしつつも、それだけではない描写〟ですかね。〝目のハイライトは小さくする〟だとか、〝鼻に落ちる影は影ではなくハイライトで描く〟だったりとか、そういうものが最近の絵柄的には流行っているのかなと思います。けれどそこを取り入れすぎちゃって、よくある絵柄になるのも嫌だし。かと言って停滞すると、古臭いままになってしまうというのもあるので。そのまま時代の流れに取り残されるまでは行かなくても、絵柄を育てつつ、時代の感覚の丁度良いところで付いていけたらなと思っています。

――現在もキャラクターデザインのコンペを受けたりしているんですか？

室田　「やりませんか？」みたいな話は来ますけど。特に受けるわけでもなくといったところです（笑）。特別キャラクターデザインをやりたくて業界に入ったわけではないので。

――どちらかと言うと、原画などの〝一般的なアニメーター〟としての仕事がやりたいと？

室田　そうですね。今は矢面に立って走り抜けるのに少し疲れ気味みたいなところがあって（笑）。〝人様の作品を手伝ってるくらいが丁度良いかな〟と思っています。性格的にもそっちの方が合ってるなと。でも、これから先、全くやりたくないというわけではなく、時期的なもの見計らいながら、縁があったらやりたいなと。今はちょっと休んで勉強したいことを勉強して、また新しいことを取り入れていきたいなという時期に来ているのだと思います。

――けれど、世の中で「キャラクターデザインをやりたい」という人は多いと思います。そういう人が「デザイナーなりたい」とアピールするためには、どんなことをすればいいと思いますか？

室田　うーん、難しいですね…。僕の身の周りのアニメ業界人に限った話でしたら、「オリジナルデザインをやりたい」って人はそんなに多くないんですよ。周りを見ると、「原作があった方が楽だ」というタイプの人が多いような気がします。けれど、そういう人に

オリジナルデザインをお願いすると、意外と良いものが上がってきたりすることが多いんですよね（笑）。
　デザインがやりたいためにデザインのみを意識的に勉強することはしない方がいいのかもしれません。とにかく自分の中の引き出しをたくさん持てるようにする。それと、普通の日常を送っている中でも少し視野を広げて、感受性豊かに物事を観察してみること。これが大切だと考えています。お芝居など、そういうところに重点を置いて観るのも良いですね。そうした観察が、アニメーションのキャラクターデザインにおいては重要かなと思います。

──今と当時で、アニメ制作現場の雰囲気の変化は感じられますか？

室田　新人の頃はまだ根性論が蔓延していたというか（笑）。賃金も安くて「新人のうちは低賃金で当たり前」とか、「制作から頼まれたことは断らずにやれ」みたいな雰囲気は多少あったと思います。10年経つと、今と昔でやはり雰囲気が違うというのは何となくありますね。良くも悪くも変わったなというか、お金に対する意識は新人さんでも高くなってきたのかな。それはとても良いことだと思います。

──では、アニメーターという職業の魅力を、室田さんの原体験から聞かせてください。

室田　役職によって違うとは思いますが、オーソドックスに原画としてアニメーターを始めたら、自分で芝居を構築していくという作業が楽しいですね。シンプルですが、何よりもまず絵が動くことに感動します。
　後はこの仕事に就いてみて、アニメの中で時間をコントロール出来るのが一番楽しいと感じました。業界に入ってくる人は「まずはうまい絵が描きたい」という思いを抱いている人も多いと思います。でも、マンガなどと違って、時間やタイミングに対する考え方が一番重要になってくるエンターテイメントだったりするんですよ。なので〝担当部分を自分でコントロール出来るというのがまず楽しい部分かな〟と思っています。
　アニメは動作を全て描かないと成り立たない世界です。なので、きっちりと映像として自分の脳内に構築しなければいけないというのは難しいところでもあり、楽しいところでもあります。マンガも多少これに近いとは思いますが。

──ごまかしの効かないところですからね。マンガなら途中を省略しても話が進みますが。

室田　マンガ絵は最悪デッサンが狂っていても成り立つというか（笑）。その分、話作りなど他の部分で恐ろしいほどのエネルギーが必要ですが…。

──アニメはそうは行かないですものね。〝大変だけど、やりがいがある〟というのはすごく分かります。

室田　そうですね。とにかく時間がかかります。

──業界に入って一番報われた瞬間は何ですか？

室田　両親や普段アニメを観ないような友だちから「作品観てるよ」といった連絡が来るのは嬉しいですね。まさか〝自分がキャラクターデザインをした作品が、こんなに注目されるタイトルになる〟と思ってなかったというか。〝いち深夜アニメとして、ちょっとヒットしてくれれば良いかな〟くらいで考えていたので。もちろん一生懸命作りましたけど（笑）。予想以上に反響がありすぎちゃって、逆に戸惑っていると言うか。

──さすがにここまでの想像は難しいですよね。では、先ほど言っていたメカデザインへの思いなど、今後「こういうシリーズに関わってみたい」「こういう企画を立ち上げてみたい」というのはありますか？

室田　メカデザインはやってはみたいとは思いますけど、そういう仕事はあんまり来ないんですよね（笑）。美少女系で売れちゃった人間に対して、メカのデザインを発注するというのはめずらしいことですからね。発注する側も「メカ畑の方に発注する方が安パイだろう」って考えるでしょう。デザインの相談はどうしても美少女系の依頼がほとんどですね。

──以前、声優の寺島拓篤さんのCDジャケットを担当しましたよね。クレジットを見た時は驚きました。ああいった仕事もまた見てみたいです。

室田　楽しい仕事でしたね。〝こういうことも出来るんだぞ〟といった気持ちで描きました。興味はあるんですが、その後特にそういう仕事が来ることもなく（笑）。

──最後に、アニメーターやキャラクターデザインを目指す人たちに先輩として、アドバイスをお願いします。

室田　まずは健康第一。やっぱりこの業界は消費のスピードが速いですし、時代の移り変わりも早い業界だと思います。デザインに関しても流行り廃りがあって、それに無理をして付いていこうとすると、どうしても〝無茶してでもやってやろう〟っていう意識の方が強くなっちゃうと思うんです。
　この仕事は短距離で走り抜けるってわけではなく、すごく長距離なんで。焦らず、というのも難しい話ですが、〝最終的に自分の理想にたどり着ければいいか〟くらいのテンションの方が、モチベーション的に長続きするのかな、と。業界に入りたての時って無理しちゃうじゃないですか。僕もそうだったんで、人のこと言えませんが、時間が経ってやっぱり健康第一の方が良かったのかなと思いますね。

──アニメーターのインタビューを読んでたら、みなさん「体が大事」と言っていますね。

室田　若いうちは気付かないんですよ。エナジードリンクを飲みすぎて体が震えることとか本当に経験がありますから（笑）。その時の無茶ってずっと響いてくるので、長くこの仕事を続けていくと決めているのであれば、きちんと規則正しく睡眠を取ることは絶対に何よりの財産になりますから。

──後々のことを考えなければいけないと。

室田　精神的にも健全になりますしね。どうしても無茶しなければいけない時もありますけど。ずっと栄養ドリンクを飲み続けて徹夜してという生活を続けると、やっぱりどこかしらでガタが来るというか。それ以降のキャリアが全て無駄になっちゃうくらいの健康被害にもなりかねないので。まずは健康が第一です。

室田雄平 一問一答

室田さんは普段、メディアに登場することが少ない。
そんな著者に、自分のこと、仕事のこと、これまでやこれからのことなど100の質問で迫る。

仕事のこと

Q 絵を描く上で、好きな体の部位は?
A 足の裏。

Q 絵を描く上で、好きな服装は?
A 裸。

Q 絵を描く上で、好きな小物・小道具は?
A 時間を取って描かせてもらえるなら、どんな物でも好きです。

Q 絵を描く上で、好きなポーズは?
A モデル立ち。

Q 描いた絵で、特に見て欲しい箇所は?
A 全部。

Q 絵を描く上で、苦手にしていることは?
A 締め切り。

Q おすすめの参考書は?
A A.ルーミスの『やさしい人物画』(マール社)。今はもっと他に良い参考書があるかも。

Q 仕事で使っている制作ソフトは?
A CLIP STUDIO とPhotoshop。

Q 好きな筆記具は?
A 鉛筆。

Q 仕事で一番楽しいことは?
A うまく描けそうな予感がした時です。

Q 仕事で一番辛いことは?
A いろいろな理由で割り切りを求められる時です。

Q 仕事で一番感動した出来事は?
A 無事(でなくとも)作業が終わった時です。

Q 仕事で一番苦労した出来事は?
A プライベートでしんどいことがあっても、笑顔のキャラクターを描かなければいけない時…など。

Q 一番やりがいのあった仕事は?
A 全部に等しくやりがいはあったので、甲乙付けられません。

Q 自作キャラクターで一番のお気に入りキャラは?
A 長年苦楽を共にしているので、みんな気に入ってます。

Q 仕事で仲の良い方(かた)は?
A 秘密です。

Q ライバルはいますか?
A 特にいませんが、仕事をする時は目標として〇〇を設定することはあります。

好きなこと

Q 好きな食べ物は?
A 寿司、ラーメン、カレー、焼肉。

Q 嫌いな食べ物は?
A 特にありませんが、辛すぎる物とか臭すぎる物は無理かもしれません。

Q 好きな飲み物は?
A オロナミンC。

Q 好きなアルコールの種類は?
A 日本酒。

Q 好きな酒のつまみは?
A 枝豆、鮭とば、銀杏、塩キャベツ。

Q 好きなお菓子、デザートは?
A 近所のカフェのケーキ。

Q 好きな動物は?
A 犬。

Q 好きな季節は?
A 秋。

Q 好きなスポーツは?
A 特にありません。

Q 好きな音楽のジャンルは?
A J-POP。学生の頃はよくプログレを聞いてました。

Q 好きなアーティストは?
A 自分の職業的に絞ると(いっぱいいるので…)新居昭乃さん、奥井亜紀さん、鈴木結女さん。

YUHEI MUROTA Questions & Answers 100

Q 好きな曲は？
A （前質問より各アーティスト1曲ずつ）「懐かしい宇宙（うみ）」「Wind Climbing ～風にあそばれて～」「One and Only」。

Q 好きな男優は？
A 國村 隼さん、役所広司さん、オダギリジョーさん、香川照之さん、柳楽優弥さん、大森南朋さん、染谷将太さん、松山ケンイチさん、内野聖陽さん、山田孝之さん、小栗 旬さん、濱田 岳さん、西島秀俊さん、窪田正孝さん、綾野 剛さん。

Q 好きな女優は？
A 中谷美紀さん、深津絵里さん、安藤サクラさん、竹内結子さん。

Q 好きな男性声優は？
A 若本規夫さん。

Q 好きな女性声優は？
A 榊原良子さん。

Q 好きなお笑い芸人は？
A ダウンタウンさん。

Q 好きなテレビ番組は？
A 『クレイジージャーニー』が好きでした。終わってしまって悲しいです。

Q 好きな邦画は？
A 『ゆれる』『そして父になる』『七人の侍』『桐島、部活やめるってよ』『スワロウテイル』『リリィ・シュシュのすべて』『BROTHER』『キッズ・リターン』『ソナチネ』『愛のむきだし』『怒り』『狂い咲きサンダーロード』『青の炎』『黒い家』『容疑者Xの献身』『家族ゲーム』『マルサの女』『その夜の侍』『キサラギ』『十三人の刺客』『凶悪』『点』『CURE』『叫』『害虫』『カナリア』『マイ・バック・ページ』『たそがれ清兵衛』『ウォーターボーイズ』『オカルト』『ノロイ』など。

Q 好きな洋画は？
A 『セブン』『ファイト・クラブ』『ゾディアック』『ゴーン・ガール』『ゲーム（97）』『ファーゴ』『バーバー』『ノーカントリー』『ミスト』『グラン・トリノ』『ミスティック・リバー』『アメリカン・スナイパー』『15時17分、パリ行き』『ミリオンダラー・ベイビー』『エル・トポ』『ゲット・アウト』『サプライズ（13）』『レッド・ドラゴン』『ダークナイト』『ダークナイト ライジング』『プレステージ（07）』『インターステラー』『レオン』『ジュマンジ』『レヴェナント：蘇えりし者』『アポカリプト』『ブレードランナー（82）』『リアル・スティール』『コラテラル』『ボーダーライン（15）』『ボーン・アイデンティティー』シリーズ『惑星ソラリス』『ストーカー（79）』『不思議惑星キン・ザ・ザ』『ゾンビランド』『ウインド・リバー』『トゥルーマン・ショー』『ヘドウィグ・アンド・アングリーインチ』『ローン・サバイバー』『ブラックホーク・ダウン』『プライベート・ライアン』『プラトーン』『フルメタル・ジャケット』『シュリ』『シルミド SILMIDO』『オールド・ボーイ（03）』『グエムル 漢江の怪物』『チェイサー（08）』『悪魔を見た』『殺人の追憶』『息もできない』『インファナル・アフェア』シリーズ『オーロラの彼方へ』『クロニクル』『ドッグヴィル』『シックス・センス』『アンブレイカブル』『サイン』『ハプニング』『ヴィジット』『スプリット』『ドーベルマン』『ジェヴォーダンの獣』『サイレントヒル』『ロード・トゥ・パーディション』『グリーンマイル』『REC レック』『REC レック2』『ショーシャンクの空に』『ガタカ』『ジャッカル』など…今思い出せるのはこれくらいかと。

Q 好きなアニメ作品は？
A アニメ業界に入る前に観たアニメです。

Q 好きなマンガは？
A 一杯ありすぎて書けません。

Q 好きなマンガ家は？
A 志村貴子さん、古谷 実さん、新井英樹さん、冨樫義博さん、鳥山 明さん、浦沢直樹さん、阿部共実さん、大友克洋さん、藤本和也さんなど。

Q 好きなイラストレーターは？
A すてきな絵を描く人。

Q 好きなアニメーターは？
A 一杯いすぎて書けません。

Q 好きなメカデザイナーは？
A シド・ミードさん。

Q 好きな映画監督は？
A デビット・フィンチャー作品、M・ナイト・シャマラン作品、リドリー・スコット作品、コーエン兄弟作品を繰り返しよく観てると思います。

Q 好きなアニメ監督は？
A 仕事で関わったことのある監督。

Q 好きな雑誌は?
A 特にありません。
Q 好きな小説は?
A 海外翻訳以外の小説はよく読みます。
Q 好きな作家は?
A 今は特にいません。
Q 好きな画家は?
A みんな大好きアルフォンス・ミュシャと、グスタフ・クリムトです。
Q アニメもしくはマンガで、好きな男性キャラクターは?
A 特にいません。
Q アニメもしくはマンガで、好きな女性キャラクターは?
A 小学生の頃はセーラーヴィーナスと、変身後の赤ずきんチャチャが好きでした。
Q 好きなゲームは?
A 『ファイナルファンタジーⅢ～Ⅸ』「『ロックマン』シリーズ」「『ワールド・ネバーランド』シリーズ」「『ドカポン』シリーズ」「『リトルマスター～虹色の魔石～』『ぐっすんおよよ』「『バロディウス』シリーズ」『テトリス』『クロノトリガー』『聖剣伝説2、3』『ボンバーマン』「『マリオ』シリーズ」「『くにおくん』シリーズ」『バトルドッジボール』。
Q 好きな場所は?
A 家。
Q 好きな店は?
A 書店全般。
Q 好きな異性のタイプは?
A 妻です。
Q 好きな色は?
A 群青。
Q 好きな乗り物は?
A 自転車。
Q 映画やアニメはひとりで観る派? 大勢で観る派?
A 内容によります。
Q 好きな映画やアニメの映像作品は買う派?
A 買う派でしたが、最近は好きのハードルが上がったり、サブスクで済ませてしまうものも増えたせいか、あまり買ってません。
Q 画集やイラスト本は買う派?
A 買う派だと思います。

自分のこと

Q 家族構成は?
A 自分、妻、息子、犬、犬。
Q 趣味は何ですか?
A 絵を描く、本を読む、映画を観るなど。
Q 特技は何ですか?
A 絵が描ける。
Q 苦手なことは何ですか?
A マルチタスク※、人前でのスピーチ。
Q 長所は何ですか?
A 意外に粘り強い。
Q 短所は何ですか?
A 頭の切り替えが遅い。
Q チャームポイントは何ですか?
A 眼鏡。
Q 誰に似ていると言われますか?
A 特にいません。
Q 自分を動物に喩えると?
A パグ犬。

現在のこと

Q 休日は何をしていますか?
A 仕事か家のことをしてます。
Q 仕事中はどんな服装ですか?
A ユニクロ、GU、無印良品が多いです。
Q 好きな異性の服装は?
A その人に合った服装であれば。

※複数の作業を同時に、または短期間に並行して切り替えながら実行すること。

YUHEI MUROTA Questions & Answers 100

Q 今のマイブームは?
A 理想の仕事部屋を作ることです。

Q 今、一番リラックスできる場所は?
A 愛犬のそば。

Q 今、注目している人は?
A (写真家、元狩猟家の)幡野広志さん。

Q 今、注目していることは?
A セミリタイア。

Q 今、一番人にすすめたいことは?
A デジタルデトックス。

Q 今、一番欲しいものは?
A 疲れない肉体と精神。

Q 今、一番大切なものは?
A 家族。

Q 今、一番やりたいことは?
A 家族と旅行。

Q 今、一番会いたい人は?
A 幼少の頃に遊んでいた友だち。

Q ストレス解消法は?
A 寝ること、ボーっとすること、散歩することです。

Q 欠かさず行っていることは?
A モーニングコーヒー。

過去のこと

Q 子どもの頃の夢は?
A マンガ家。

Q 子どもの頃のあだ名は?
A むろっち。

Q 子どもの頃好きだった番組は?
A 時代劇と火曜サスペンス劇場。

Q 子どもの頃のヒーローは?
A 特にいません。

Q 得意だった教科は?
A 美術。

Q 苦手だった教科は?
A 化学。

Q 学生の頃の部活は?
A バスケ部(幽霊部員)、映研。

これからのこと・その他

Q この先、楽しみにしていることは?
A 我が子の成長。

Q この先、楽しみにしている映像作品は?
A 具体的にこれといったものはないですが、面白いものは観たいです。

Q どんな願いでもひとつだけ叶うとしたら?
A 平和。

Q 1年間の自由が出来たら何をしますか?
A 仕事以外のやりたいこと全て。

Q 「今すぐ100万円使っていい」と言われたら?
A 「使っていい」と言った人を疑います。

Q 人生をやり直せるとしたら、何がしたい?
A 最近は特にやり直したいと思うことがなくなったような気がします。

Q 奥さんの手料理で一番おいしいものは?
A ローストビーフ、とんかつ、トマトとチーズのディップ。全部おいしいです。

Q 子どもにはどんな職業に就いて欲しい?
A 20年後に職という概念がどうなっているか分からないので、健康で自立していれば何でもいいです。

Q 愛犬の一番好きな仕草・表情は?
A 全部。

Q 自分の最終目標、成し遂げたいことは?
A 形はどうあれ、全て自分のコントロール下にあるような作品作りはしてみたいです。後は妻と一緒に我が子の成長を出来るだけ長く見届けたいと思います。

室田雄平 作業環境紹介

デスク周りやイラスト制作に使うデジタル機器、資料が並べられた本棚まで。
数々の名キャラクターを生み出してきた室田さんの作業部屋を公開！

アナログ環境

大事にしているものは、小学生の頃からずっと現役で使っている電動鉛筆削りですかね（笑）。スタジオジブリ展で再現された机の上にも同じような形の鉛筆削りがあったので。だいぶ年季が入っています。

机周り

デジタル環境での作業が多くなった今でも、たまにアナログで絵を描くと楽しいです。鉛筆で紙を削る感覚が楽しくて。今まで鉛筆と紙でずっと描いてきた人間なので。描き心地という点を見れば紙に描く方が圧倒的に上だと思います。

羽根ぼうきは消しかすを弾くのに使います。後、定規にクリップを挟んでいるのがこだわりですね。紙を汚さないように定規と紙の接地面に隙間を作れます。アナログで描かれるアニメーターさんにはこうしている方が多いと思います。

本棚（資料）

本棚はほぼ資料。画集とか、映画の撮り方、映像･演出面での参考書、後は写真関係ですね。趣味の本もちらほら、という感じです。マンガは別のところに。かさばるのであまり買わないようにしています。棚の一番上には今まで仕事で描いた版権や設定類の下描きなんかをまとめて置いてあります。

仕事の疲れを癒す存在

愛犬「わた」と「あめ」の、わたちゃんの方です。愛用のイチゴのベッドを仕事部屋に置いたら居ついちゃいました。妻子がいない時は必ず部屋にやってきますね。甘えてくるので構ったり、こちらから顔を埋めに行ったり、癒されます（笑）。

デジタル環境

左の小さいのはiPadで、真ん中の大きいのはSurface Studioですね。主にこの２つを、気分によって使い分けながら作業しています。特にSurface Studioはパソコン一体型で、画面も大きいのでとても使いやすいです。iPadは仕事でも使いますが、ラクガキの方が多いですね。Procreateというソフトを使っています。

あとがき

まさか自分がキャラクターデザインについての本を出すことになるとは、学生の頃は思ってもいませんでした。このような機会をいただきありがとうございます。
そもそも“自分が本を出せるような立場の人間なのか”と疑問に感じつつも、“このチャンスを逃すと永遠に後悔するのでは？”と思い、頑張ってみました。少しはみなさんのお役に立てるような内容だったでしょうか？　みなさんのお絵描きライフの手助けになれていたら幸いです。

アニメ業界に身を置き、キャラクターデザインを現在進行形でやりながら、早10年が経とうとしています。“ここらで自分の考えをまとめてみるのも悪くないのでは”と思ったのですが、いかんせん垂れ流しの思考を整理する能力が衰えていまして（笑）。編集やデザインの方々（かたがた）には多大な迷惑をかけてしまいました（あとがき執筆中の今もかけています）。すみません…そして、ありがとうございます。

僕も35歳になってしまいましたが、引退するにはまだまだ若いです。やってみたいこともたくさんあるので、この本を出すことをきっかけにいろんなことに挑戦してみようと思っています。どこかで見かけた際には応援していただけると嬉しいです。僕もこの本を手にしていただいたみなさんのことを応援しています。

Profile

むろたゆうへい●1985年2月13日生まれ。若木塾（現・サンライズ作画塾）で1年間の研修を行ったのち、フリーのアニメーターとしてサンライズと専属契約を結ぶ。その後、自身がキャラクターデザインを務めたテレビアニメ『ラブライブ！』が大ヒットを記録し、シリーズ化。映画、ゲームなど様々なメディアで成功を収める。アニメ化が決まっている最新シリーズ『ラブライブ！スーパースター!!』でもキャラクターデザイン原案を担当するなど、現在もサンライズの作品を中心に活動中。

玄光社

アニメーター室田雄平が考える
ヒットするキャラクターデザインの作り方

著　者　　室田雄平
編集人　　勝山俊光
編集担当　切明浩志
発行人　　北原 浩

発行日　　2020年9月30日初版発行

発行所　　株式会社 玄光社
〒102-8716　東京都千代田区飯田橋4-1-5
TEL　03-3263-3515（営業部）
FAX　03-3263-3045
URL　http://www.genkosha.co.jp

ブックデザイン　STUDIO BEAT（竹歳明弘）
編集　有限会社リワークス
（谷口周平　加藤雄斗　黒木彩風　菊地武司）
撮影　室田雄平
印刷／製本　シナノ印刷株式会社

日本中のアニメファンを熱狂させた
大人気アニメーターが初めて自身のデザイン論を
解説した「キャラクターデザインの参考書」

描き下ろしの男女アイドルキャラを
イチから作り上げていくその制作過程を紹介

髪型選びや瞳の色決めなど、より実践に近い形で行う
キャラクターデザインを著者自身の言葉で解説

オリジナルイラストや〈1万字に迫る録り下ろしインタビュー〉、
〈デザインの源泉を紐解く100の質問〉なども収録